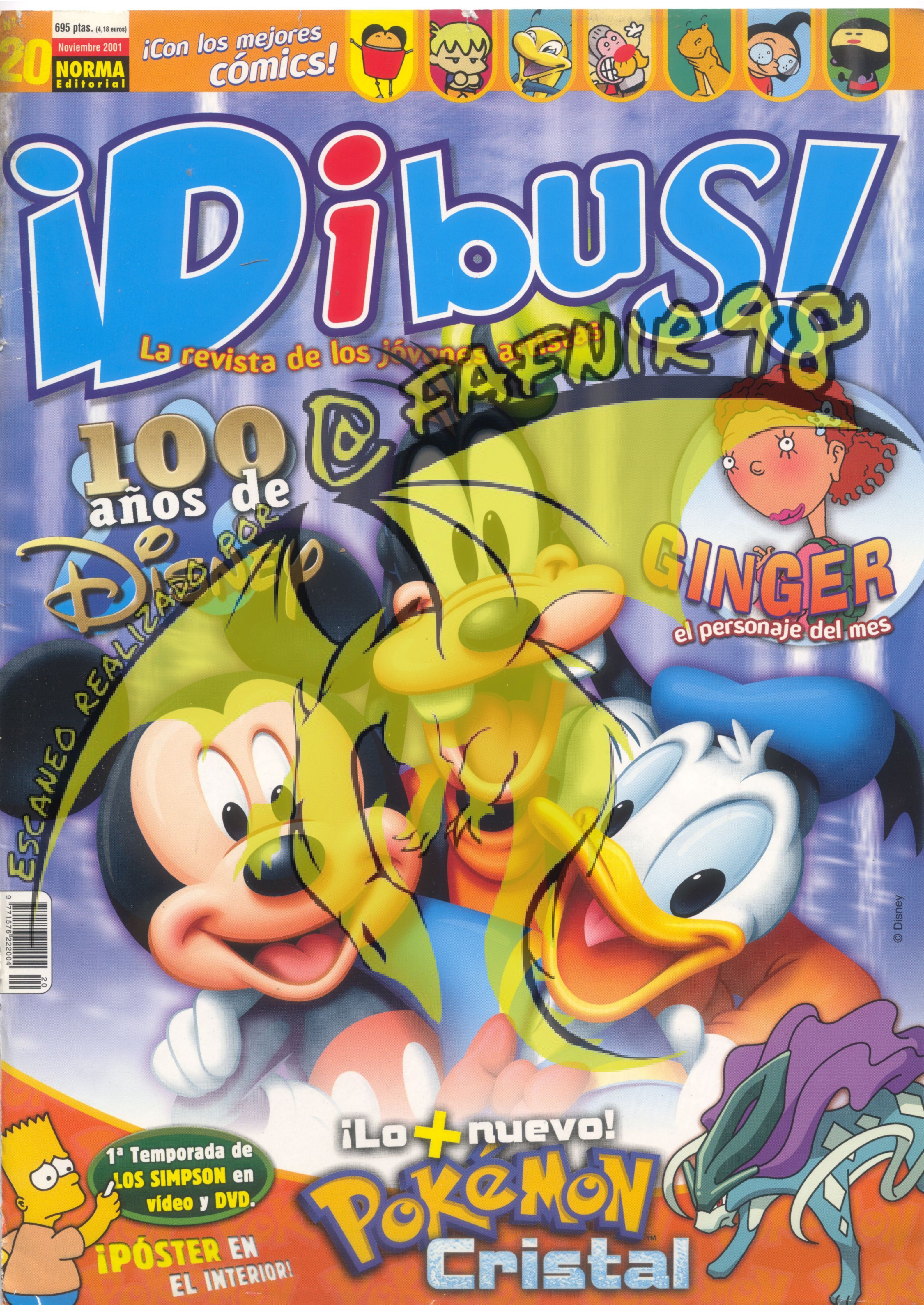


Nº 20
695 ptas. (4,18 euros)
Noviembre 2001
NORMA Editorial
¡Con los mejores cómics!
¡Dibus!
La revista de los jóvenes artistas
100 años de Disney
GINGER
el personaje del mes
© Disney
¡Lo + nuevo!
Pokémon Cristal
1ª Temporada de LOS SIMPSON en vídeo y DVD.
¡PÓSTER EN EL INTERIOR!
ESCANEO REALIZADO POR
@ FAFNIR98

DESPUÉS DE 7 AÑOS DE EMISIÓN ININTERRUMPIDA EN TV DE LA SERIE,

¡¡POR FIN EN VÍDEO LA PRIMERA PELÍCULA DE DORAEMON!!



Distribuída por Buena Vista Home Entertainment

¡Dibus! 20

¡DIBUS! Nº20
Noviembre 2001

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mayte Expósito, Mónica Frías, Samuel García, Jorge López Alba, Mary Molina, Óscar Valiente y Armand Zoroa.

Jefe de Maquetación: Samuel García.

Maquetación: Manu Ansemil.

Colaboradores: [illegible], Dario Adanti, José Luis Ágreda, Álex R. [illegible] (Escola JOSO cómic), Amadeu, Abel Carrasco, [illegible] Dolz, Álex Fito, Guillermo March, David Ramírez, [illegible] Sarto, Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bernardo [illegible], Veroh.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director General: Óscar Valiente.

Director Financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez.

Director Comercial: Jorge López Alba.

Editor: Armand Zoroa.

Redacción: Libertad Aguilera, Mary Molina y Carles M. Miralles

Directora de Marketing: Mayte Expósito.

Marketing Assistant: Mónica Frías.

Derechos Internacionales: Jane Pilgrem.

Representación de Autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de Producción: María Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Verónica Pérez, Samuel García, David Guerra y Manu Ansemil.

Internet: Martín Garcés.

Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll.

Departamento Comercial: [illegible] Eva García, Esther Roldán, David Martín y Jordi Burgués.

Venta por correo: Pilar Costas.

Distribución: Xavi Domènech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

Prensa: Josefina Blaya.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Marketing y Publicidad

Directora de Marketing:
Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Marketing Assistant:
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36
marketing@norma-ed.es

Imprime
Litografía ROSES

Distribuye
Hobby Press
(Tel.: 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Solicitado el control OJD

NORMA Editorial
www.norma-ed.es

BIENVENIDO

El otoño empieza a estar un poco avanzado, pero en **¡Dibus!** continuamos dándoos noticias, cómics, regalos y concursos haga frío o calor, ya lo sabéis. Estamos siempre con vosotros, dibucolegas. No le pierdas la pista a los suculentos reportajes de este mes: **Disney** cumple ya 100 años y va a celebrarlo por todo lo alto. Entérate de su historia y de sus próximos proyectos... Por otra parte tenemos un estreno en vídeo, **JOSEPH, EL REY DE LOS SUEÑOS**. Si te gustó **EL PRÍNCIPE DE EGIPTO**, **JOSEPH** también te conquistará. En la **Zona Pokémon** encontrarás información sobre el novedoso **POKÉMON CRISTAL**, que tiene un protagonista muy huidizo: el misterioso **Suicune**. Y, como cada mes, tenemos nuestras secciones de dibujo, realizadas por profesionales del cómic, que te dan sabrosos consejos para que dibujes todavía mejor. ¿Que todavía no los has leído? ¡A por ellos!

SUMARIO:

¡NO TE PIERDAS NINGUNA SECCIÓN, DIBUCOLEGA!

NO TE PIERDAS...

100 AÑOS DE DISNEY

Cumpleaños feliz... ¿Quién cumple años? La factoría de sueños **Disney**, que tan buenas pelis y dibujos animados nos ha dado durante muchos años. ¡Durante un siglo! Si quieres saber más sobre ellos y sobre su creador, ve corriendo a la página 16.

pág. 7

JOSEPH, EL REY DE LOS SUEÑOS

El antiguo Egipto es el marco de acción para esta peli que se estrena directamente en vídeo. **Joseph**, que posee el don de interpretar los sueños, llega a Egipto como esclavo y se convierte en consejero del faraón gracias a su misterioso poder.

pág. 46

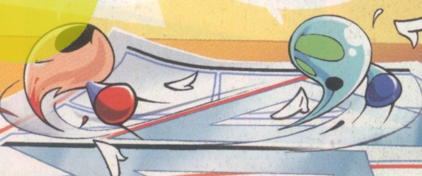
La tira de Dibus: Divertidos acabados

Guión: Juanjo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa









Los cómics de DIBUS


La pandilla de DiBU
Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa
¡HOLA, PIN! ¿QUÉ TAL VA TU CUADRO?
ESTOY TRABAJANDO MUCHO... PERO ME GUSTA CÓMO ME QUEDA.
¡ES FANTÁSTICO!
TIENE FUERZA, ENERGÍA...
CONSIGUE TRANSMITIR ENERGÍA AL QUE LO MIRA.
¡TÚ TIENES MADERA DE PINTOR!
PAF!
¡UF! PUES... COMO PINTOR ABSTRACTO... TAMBIÉN TIENES MUCHO FUTURO... ¿NO TE PARECE?

El Mando

...para que no te pierdas ni una serie

¿Que necesitas que te recordemos lo que no debes dejar de ver en la tele? Pues ningún problema, dibucolega, todo está aquí, en la parrilla del mando... ¿Dudabas de nosotros?

MONSTER RANCHER

Antena 3

Genki ha ganado el campeonato del Monster Rancher, el videojuego de moda con el que puedes crear tus propios monstruos. Al insertar el cartucho que le han dado como premio... **Genki** es teletransportado al mundo del videojuego donde conocerá a **Holly** (una chica humana) y a **Suezo** (un monstruo con un ojo enorme), a los que acompañará en su busca del **Fénix**, el ave mítica que puede derrotar a **Mu**, un monstruo que pretende dominar el Mundo Monster Rancher por la fuerza. Fines de semana por la mañana, a las 9:15 aproximadamente.

LOS SIMPSON

Antena 3

La familia más famosa de Springfield llega con nuevos episodios con los que sorprendernos... **Bart** prepara escalofriantes travesuras y **Lisa** piensa en la forma de esquivar las continuas interrupciones de su adorable hermano para poder seguir sacando las mejores notas en los exámenes. Domingos hacia las 21:30.



SUPER SUMOS

Antena 3

Tres luchadores de sumo, **Mamoo**, **Booma** y **Kimo**, luchan contra las fuerzas del mal preservando el antiguo código de los luchadores de sumo: paz, honor y verdad. Los podéis ver las mañanas de los sábados y domingos.

BATMAN DEL FUTURO

TVE-1

En el año 2030, **Terry McGinnis** retomará la misión del hombre murciélago, proteger **Gotham City** de una nueva oleada de malechores que ha cobrado forma de banda organizada: los **Jokerz**. **Bruce Wayne**, ya envejecido, le deja a su sucesor la base secreta y sus increíbles descubrimientos para combatir el crimen.
Sábados y domingos por la mañana, en La Hora Warner, a las 11:30.

LAS SUPERNENAS

TVE-1

Dentro del espacio **La Hora Warner**, vuelven a la carga **Las Supernenas**, listas para defender Townsville de los constantes ataques de los villanos. Aparecen nuevos personajes como **La Princesa**, que compra Townsville. Además, **Burbuja** se pone gafas y a **Pétalo** le chamuscan el pelo... ¿qué más puede ocurrir?
También puedes ver los fines de semana a las **Supernenas** en **Cartoon Network** a las 8:30 y a las 20:00.

GUARDIANES DEL ESPACIO

Tele-5

Buzz Lightyear forma parte del cuerpo de élite del Mando Estelar, una organización cuya misión es defender el universo de cualquier amenaza. El enemigo más constante es el **Emperador Zorg**, que quiere dominar la galaxia. Pero **Buzz** no está solo en su misión, tiene espléndidos compañeros en quien confiar. Sábados y domingos a partir de las 9:45.

EL LABORATORIO DE DEXTER

TVE-1

Dexter todavía va a la escuela, pero es un auténtico genio científico. En el subterráneo de su casa esconde una base secreta que utiliza para realizar inventos tan increíbles como inservibles. Su hermana, **Dee Dee**, es un auténtico estorbo y los padres de **Dexter** parece que no saben nada de la vocación de su hijo... Podéis ver a **Dexter** en **LA HORA WARNER** los fines de semana por la mañana a partir del 4 de noviembre.

CARTOON NETWORK CONTRA LOS ESPIRITOONS

Cartoon Network

El **Halloween** ha llegado a este canal digital y su programación también se ha disfrazado... para asustar a los malos espiritoons. **AGALLAS**, **BITELCHÚS** y **SCOOBY DOO** se darán cita desde el 29 hasta el 31 de octubre a las 7 de la tarde, a ver quién se asusta más.

TARZÁN, LA SERIE

Disney Channel

Esta serie está basada en el popular libro de Edgar Rice Burroughs, que tantas versiones cinematográficas ha dado. Después de vivir media vida con la manada, llega el día en que **Tarzán** descubre que es humano. Aun así, decide quedarse en la selva y defender el hábitat de sus compañeros simios. Fines de semana a las 7 de la tarde.

GINGER

Nickelodeon



Pasarse al instituto supone toda una experiencia para **Ginger**, además de tener que aguantar a un hermano lelo y a sus nuevas rivales **Curtney** y **Miranda**, que no soportan que nadie sea más popular que ellas. Pero no todo son baches para nuestra heroína, ya que tiene buenos amigos en los que apoyarse, como **Darren**, y una madre con nervios de acero, **Lois**. Puedes ver a **Ginger** los fines de semana a las 15:30.

POKÉMON

Tele-5

Johto es un mundo lleno de secretos por descubrir y de **Pokémon** para atrapar. ¿Conseguirá **Ash** hacerse con todos? ¿Vencerá en el próximo gimnasio? ¡No le pierdas la pista, pokéfan! Fines de semana a las 9:15 y a las 12:15.

DIGIMON 02

Fox Kids

No nos cansamos de ver digievolucionar a nuestros héroes, que nos descubren el Digimundo en cada capítulo.
Como todavía nos quedan unos meses antes de poder ver la tercera y novedosa serie conocida en su país de origen como "Tamers", ahora podemos aprovechar para no perdernos ni un detalle de los capítulos que conocemos. ¿Que te perdiste la primera vez que **Wormmon** digievolucionó en **Stingmon**? ¡Imperdonable! Sigue a los niños elegidos y a sus **Digimon** los sábados y domingos a las 11:30 y a las 17:30.

CONCURSO POKÉMON EN MONSTRUONOTICIAS

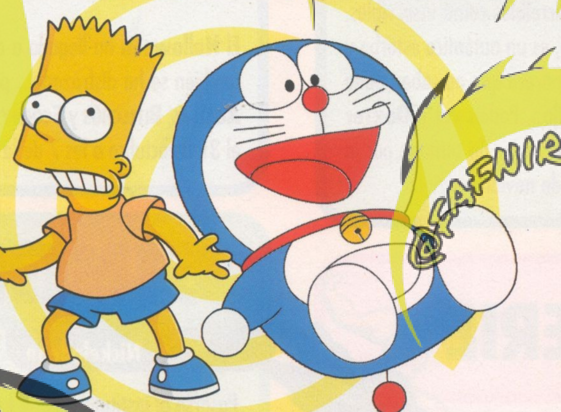
Tele-5

Si no conocéis a los simpáticos presentadores de las **Monstruonoticias**, quizá a partir de ahora os animéis a hacerlo, ya que en su particular programa incluyen un concurso de preguntas y respuestas sobre el mundo **Pokémon**. ¿Vas a perdértelo? Lo tienes los fines de semana a las 9 de la mañana.

[El Noticiero]

WWW.COLACAO.ES/DIBUS

En esta dirección de **Internet** tan especial te preparamos sorpresas cada semana. No dejes de visitarla, dibunavegante, tendrás muchas novedades. Concursos, los dibus del mando y mucho más con **Cola Cao** y **¡Dibus!** No te lo pierdas.





LOS CAO CAO PISAN FUERTE

Seguro que ya los habéis visto en la tele, pero aun así, os los presentaremos para que los conozcáis un poco mejor. **Fosfik** (el fósforo) es un genio, tiene una memoria prodigiosa y una imaginación increíble; **Ferki** (el hierro) es un compañero infalible; **K** (el kakao) es muy energico; **Akinha** (las vitaminas) es metódica y muy lista, va con su enorme libro a todas partes; **Kalz** (el calcio) puede transformarse prácticamente en cualquier cosa y **Ze[illegible]k** está lleno de energía, sobre todo cuando está con los más pequeños de la casa. Podréis verles en muchos lugares durante los próximos meses.

25 AÑOS CON LOS TELEÑECOS

La rana **Gustavo**, la cerdita **Peggie** y el resto de personajes creados por el genial **Jim Henson** cumplen 25 años. Desde que se estrenó su *Show* a finales de los setenta con **Julie Andrews** como presentadora, **Los Teleñecos** han protagonizado películas, tienen su propia serie de dibujos animados, **Los Pequeñecos** (que se emite en **Canal Plus**) y han conquistado a niños y padres del mundo entero. Estas Navidades aparecerá un libro [illegible] de los 25 años de historia de estos entrañables personajes.



BREVES

● Los Toonimals llegan un poquito más tarde.

En nuestro número anterior os presentábamos a los **Toonimals**, los locos protagonistas de la nueva serie de **BRB** que vamos a ver pronto por la tele. La fecha que os dábamos era el 13 de octubre. Pues nos han comunicado que van a llegar un poco más tarde (quizá sean algo vergonzosos). La nueva fecha de estreno de la serie es el 5 de noviembre. ¡Muy pronto podremos verles en acción!

● ¿Quieres ser una estrella del euro?

Si ya sabes mucho del euro, podrás demostrar tus conocimientos en este concurso que organizan los bancos de la zona euro. Tienes hasta el 15 de noviembre para participar. También podrás hacerlo desde la página web del Banco Central Europeo: **www.euro.ecb.int/es/another/superstar.html**. Debes tener entre 8 y 12 años e ir al cole en alguno de los 12 países de la zona euro dentro de la Unión Europea. Tendrás que contestar cinco preguntas sobre el euro que aparecen en una ciudad europea del futuro y además, tendrás que explicar por qué quieres convertirte en una de las estrellas del euro. Los carteles con este concurso llegarán a los principales colegios de enseñanza primaria. ¡Pregunta en tu cole, dibucolega! Habrá 24 ganadores (2 por país) que viajarán a Frankfurt para recibir un juego completo de los nuevos billetes el 31 de diciembre.

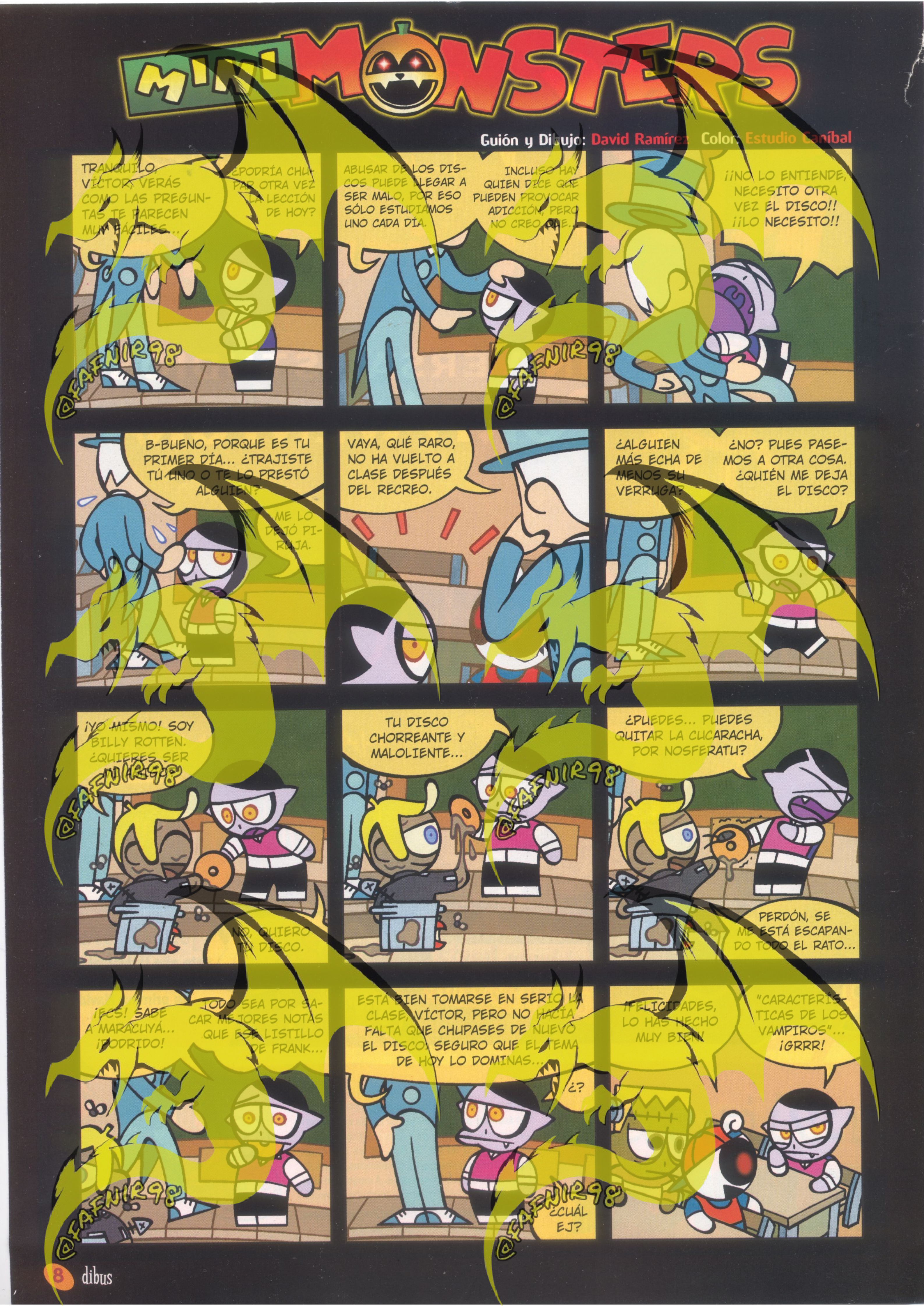
● Un CD especial, con los niños como protas.

Son de niños es un CD que recupera 15 canciones tradicionales infantiles "reinventadas" por sus intérpretes. Entre sus temas encontramos títulos como **Don gato**, **Con el guri-guri** o **Ahora que vamos despacio**. La escritora y miembro de la Real Academia de la Lengua Española **Ana María Matute** ha amadrinado esta producción. El CD se presentó el pasado miércoles 3 de octubre a las 19 horas en la sala Manuel de Falla de la SGAE (Sociedad General de Autores y Editores).





FOX KIDS
y
¡Dibus!
La revista de los jóvenes artistas
te invitan a
UNIVERSAL STUDIOS
PORT AVENTURA TM&©
El Terror te espera
HALLOWEEN 2001
15 Oct-11 Nov
Parque Cerrado 5, 6 y 7 de Nov
¡abierto hasta
EL 6 DE ENERO!
TM & © Walter Lantz Productions, Inc.
¡Recuerda!
Este año Universal Studios Port Aventura celebra su primera Navidad.
¡No te la pierdas!
Invitación JUNIOR
Cupón a canjear en las taquillas de Universal Studios Port Aventura por una entrada de un día comprando una entrada de un día de adulto (*). Cupón válido del 23/10/01 al 06/01/02. No se admitirán cupones rotos, enmendados o fotocopias. Oferta no acumulable a otras promociones. Un solo cupón por entrada y persona. Prohibida su venta.
(*) Entrada válida para acceder al Parque el mismo día en que se canjee el cupón promocional.
VGS: 136
902 20 22 20 www.portaventura.es
TM & © Walter Lantz Productions, Inc.
@FAFNIR98


MINI MONSTERS
Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
TRANQUILO, VÍCTOR, VERÁS CÓMO LAS PREGUNTAS TE PARECEN MUY FÁCILES...
¿PODRÍA CHUPAR OTRA VEZ LA LECCIÓN DE HOY?
ABUSAR DE LOS DISCOS PUEDE LLEGAR A SER MALO, POR ESO SÓLO ESTUDIAMOS UNO CADA DÍA.
INCLUSO HAY QUIEN DICE QUE PUEDEN PROVOCAR ADICCIÓN, PERO NO CREO QUE...
¡¡NO LO ENTIENDE, NECESITO OTRA VEZ EL DISCO!! ¡¡LO NECESITO!!
B-BUENO, PORQUE ES TU PRIMER DÍA... ¿TRAJISTE TÚ UNO O TE LO PRESTÓ ALGUIEN?
ME LO DEJÓ PIRAJA.
VAYA, QUÉ RARO, NO HA VUELTO A CLASE DESPUÉS DEL RECREO.
¿ALGUIEN MÁS ECHA DE MENOS SU VERRUGA?
¿NO? PUES PASEMOS A OTRA COSA. ¿QUIÉN ME DEJA EL DISCO?
¡YO MISMO! SOY BILLY ROTTEN. ¿QUIERES SER
NO, QUIERO TU DISCO.
TU DISCO CHORREANTE Y MALOLIENTE...
¿PUEDES... PUEDES QUITAR LA CUCARACHA, POR NOSFERATU?
PERDÓN, SE ME ESTÁ ESCAPANDO TODO EL RATO...
¡ECS! SABE A MARACUYÁ... ¡PODRIDO!
TODO SEA POR SACAR MEJORES NOTAS QUE ESE LISTILLO DE FRANK...
ESTÁ BIEN TOMARSE EN SERIO LA CLASE, VÍCTOR, PERO NO HACÍA FALTA QUE CHUPASES DE NUEVO EL DISCO. SEGURO QUE EL TEMA DE HOY LO DOMINAS...
¿?
¿CUÁL EJ?
¡FELICIDADES, LO HAS HECHO MUY BIEN!
"CARACTERÍSTICAS DE LOS VAMPIROS"... ¡GRRR!



MUNDO MONSTER

por Víctor Von Piro

PODERES PARANORMALES EN LA TV

Desde la aparición de **Pesadillas** y **Expediente X**, han aumentado las series de miedo infantiles y juveniles: **Eerie Indiana**, **Buffy la cazavampiros** y **El Club de Medianoche** son sólo algunos ejemplos.

TERROR EN LOS SIMPSON

Entre los episodios que más gustan a los fans de **Los Simpson** están los de **la Casa-Árbol del Terror**. La mini serie de cómics dedicada a cuentos de miedo con la familia de Springfield como protagonista ya lleva varias reediciones en los EE.UU.

TERMINATOR TRADUCIDO...

Uno de los personajes mas terroríficos del cine de los últimos años ha sido **Terminator**. Y en su segunda película utilizaba una curiosa despedida: "Sayonara, Baby". En la versión original, hablada en inglés, decía en castellano: "Hasta la vista, baby".

TERROR Y HUMOR NO ESTÁN REÑIDOS

Stephen King, el famoso escritor de novelas de terror, tiene un muy peculiar sentido del humor. Formó un grupo de música rock con otros escritores y llegaron a realizar una pequeña gira. El grupo ha tenido tres nombres: **Rock Bottom Remainders**, **Remainders** y **Raymond Burr's Legs** (Las Piernas de **Raymond Burr**). Conviene aclarar que **Raymond Burr** era el actor protagonista de dos famosas series de la tele: **Perry Mason**... y **Ironside**, donde era paralítico. ¿Es una broma pesada o un homenaje al personaje de la famosa serie?

UNA FUENTE DE INSPIRACIÓN

Los animales han servido de "materia prima" para cantidad de películas para niños: **Beethoven**, **Flipper**, **Stuart Little**, **Como perros y gatos**, **Babe**... pero también han servido como inspiración para películas de miedo: **Anaconda**, **Tiburón**, **Deep Blue Sea**, **Mandíbulas** (cocodrilos), **Bats** (murciélagos), **Aracnofobia** (arañas), **Piraña**...



Zona Pokémon

POKÉMON CRISTAL

LO MÁS NUEVO DE POKÉMON

Si eres un experto entrenador, quizá hayas conseguido atrapar a los 250 entre las versiones Oro y Plata y quizá te hiciste con Celebi si participaste en el el Celebi Tour, pero... aunque así fuera, en Pokémon Cristal se te plantea un nuevo reto en el que el Pokémon Suicune es la clave del misterio.

El nuevo juego para Game Boy te presenta varias novedades y una de las más importantes es que puedes escoger entre un entrenador chico o una entrenadora chica como protagonista. Las respuestas de la gente que encuentres por el camino serán distintas dependiendo de tu elección.

Los gráficos han experimentado una notable mejora; además de ser más completos, se han añadido animaciones a las escenas de batalla, lo que hace más entretenido todavía el juego.

Nuevos entrenadores te retarán en combate **Pokémon** y, además, también podrás visitar nuevos lugares como el Santuario Dragón o la Torre de Batalla. Se han incluido rompecabezas diferentes en las Ruinas Alfa. Resolviéndolos, conseguirás liberar a los 26 **Unown** que se esconden entre sus muros.

LA IMPORTANCIA DE SUICUNE

Como en las versiones anteriores, los tres Perros Legendarios se encuentran en Ciudad Iris. Al despertarlos, huyen en todas direcciones y, más adelante, los irás encontrando en distintos lugares de Johto. Después de topar con **Suicune** unos [illegible] (siempre escapa) lo acabarás encontrando en la Torre Hojalata donde podrás luchar con él y, por supuesto... ¡capturarle!

Pero no eres el único que busca a tan preciado y raro **Pokémon**... Un entrenador misterioso también quiere hacerse con él. ¡Consíguelo tú antes!



¿ENTRENADOR O ENTRENADORA?

Escoger a uno o a otro no sólo dependerá de si eres chico o chica, también te influirá el querer averiguar cuáles son las respuestas que dan los personajes del juego a la entrenadora. Así que, tú decides, pokéfan.
La mochila de la entrenadora es distinta y el color del mapa y de la radio también cambia si juegas con uno o con otro (rojo si es con el chico y azul si juegas con la chica).

+ NOVEDADES IMPORTANTES

- Algunos **Pokémon** aprenderán ataques nuevos como en el caso de Eevee (Relevo).
- Los **Pokémon** no se encontrarán en el mismo lugar que en las versiones anteriores.
- La intro del juego es completamente distinta, ya que la protagonizan **Suicune** y los **Unown**.
- Cuando cambies de ruta o de ciudad, aparecerán señales emergentes que te ayudarán a no despistarte.
- **Esta versión no es compatible con la Game Boy clásica debido a las mejoras en los gráficos.**
- En la Torre de Batalla encontrarás a 7 nuevos entrenadores y también podrás ganar algunos premios.
- Tienes nuevos objetos para tus **Pokémon** como la Tarjeta Azul o la Campana Transparente.
- **En la pantalla de estado de tus Pokémon podrás ver nuevas animaciones.**

Magcargo # 219

VENTAJAS PARA LA POKÉDEX

Una vez avanzado el juego (en cualquiera de sus versiones) te habrás encontrado más de una vez con este pequeño pero molesto problema... ¿Tengo o no tengo a este **Pokémon**? Y es que si ya tienes unos 200 en tu haber, si se te aparece un **Magcargo** salvaje lo más probable es que creas que no lo tienes... Y a lo mejor te lo intercambió un amigo la semana pasada y no te acordabas. Para solucionar estos pequeños lapsos de memoria, en **POKÉMON CRISTAL** la Pokédex te avisará cuando te encuentres a los **Pokémon** salvajes (te dirá si los tienes o no indicándolo con una pequeña Pokéball sobre la barra de salud de dicho **Pokémon**). De este modo, librarás tus combates mucho más seguro.



PIKADIBUJOS DEL MES

Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona

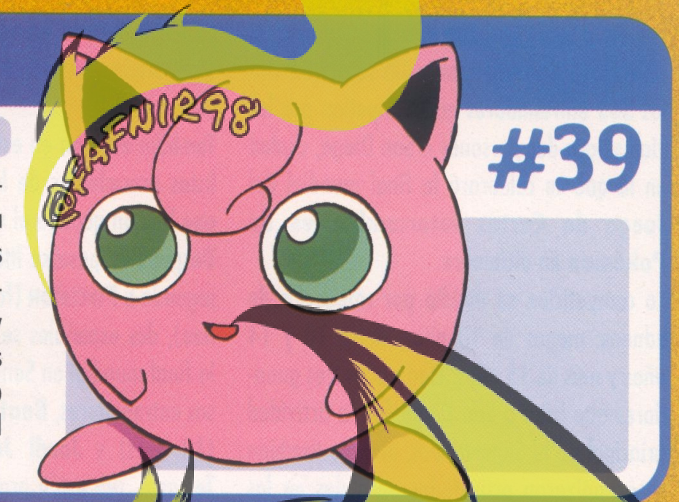
1 Alberto Cubero Torregrossa, Málaga.
2 Lesly Novák, 11 años, Alicante.
3 Lucía Andreu Gómez, Zaragoza.
4 Adrián Manuel Alfonso Álvarez, Santa Cruz de Tenerife.
5 Estel Montal Baltasar, Cardedeu (Barcelona)
6 Senina Moreno Pedregal, 7 años, Valencia.
7 Ángel María de Miguel y Meana, 9 años, Cádiz.
8 Eunate Berrioategortua, 11 años, Vizcaya.
9 Federico Javier López Cabrera, 9 años, Almería.

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 81 SUSTO EN EL AIRE

Pokémon protagonistas #39 Jigglypuff, #1 Bulbasaur.

Ash gana el primer premio en el sorteo de un supermercado: un viaje en dirigible a la Isla Valencia. **Giovanni** llama al **Team Rocket** para incluirles en la Banda del Zeppelin; realmente lo que quiere es destrozar una flota de zepelines que tiene para cobrar el seguro... **Jessie** y **James** usan el recién estrenado transporte para engañar a **Ash** y compañía. Pero **Jigglypuff** todavía sigue a **Misty** y hace despegar el dirigible creyendo que la palanca que lo mantiene en tierra es un micrófono... En el vuelo ocurre de todo y **Togepi** está a punto de caer... pero **Bulbasaur** llega a tiempo con su látigo cepa para elevar a **Misty** y recoger al imprudente **Pokémon** huevo.



#39

CAPÍTULO 82 PELIGRO POKÉBALL

Pokémon protagonistas #12 Butterfree.

En la Isla Valencia, los tres amigos buscan el Centro **Pokémon** más próximo para poder localizar fácilmente el laboratorio de la **Profesora Ivy**, una investigadora de confianza a la que conoce **Oak**. **Ivy** ha descubierto un nuevo **Pokémon**. Al llegar al laboratorio, tres ayudantes de la profesora les redirigen a la playa, donde **Ivy** entrena a **Gyarados**. La profesora es criadora de **Pokémon** y **Brock** contribuye a mejorar el desaliñado laboratorio y también a ayudar a que un **Butterfree** vuelva a tener ganas de comer. El nuevo **Pokémon** resulta estar dentro de una misteriosa pokéball dorada y plateada que tiene las letras G y S grabadas. **Ivy** la bautiza "GS Ball". Si os fijáis, son las iniciales de "Gold and Silver" (oro y plata, en inglés).

CAPÍTULO 83 EL LAPRAS PERDIDO

Pokémon protagonistas #131 Lapras.

Después de despedirse de **Brock**, que se ha quedado con **Ivy** para criar **Pokémon**, **Ash** y **Misty** vuelven a ser engañados por el **Team Rocket** y suben a uno de sus dirigibles. **Jigglypuff** vuelve a colarse y, para variar, les duerme a todos. El dirigible cae en el safari fotográfico de la Isla Tangelo, donde **Ash** y **Misty** son pisoteados por un montón de gente que se pone a fotografiar como locos a **Pikachu** y a **Togepi**. Cuando la gente se va, ven a unos desalmados molestando a un **Lapras** enfermo. Entonces aparece un chico llamado **Tracey**, que les da una medicina para **Lapras** y va con ellos al Centro **Pokémon** para ayudar a curarlo. Como siempre, el **Team Rocket** hace su aparición y todos terminarán en el mar. **Ash**, por suerte, regresa a lomos de **Lapras**.

CAPÍTULO 84 NACIDO PARA NAVEGAR

Pokémon protagonistas #131 Lapras, #9 Blastoise, #117 Seadra.

Tracey se ha unido al grupo y también **Lapras**, que se ofrece como vehículo para navegar entre las islas Naranja mientras busca a su manada, a la que ha perdido la pista. **Ash** libra su primer combate de la Liga Naranja en la Isla Maikan, con la líder de gimnasio, **Sissy**, que le informa de que esta liga no consiste en hacer luchar a los **Pokémon** entre sí, sino en realizar distintas pruebas atléticas en las que demuestren sus habilidades y lealtad hacia su entrenador. **Ash** tiene a **Squirtle** y a **Lapras**, que competirán contra el **Seadra** y el **Blastoise** de **Sissy**. ¿Quién ganará?

#131

CAPÍTULO 85 PIKACHU SE REVELA

Pokémon protagonistas #25 Pikachu, #96 Drowzee, #175 Togepi, #92 Gastly.

Ash y compañía llegan a la Isla Mandarina con **Lapras**. Allí, todos sus **Pokémon** sufren el efecto de un extraño rayo azulado y, como consecuencia, no les obedecen. Junto a la agente **Mara** (que tiene un **Gastly** al que no le ha afectado el rayo) descubren que éste lo emite un **Drowzee** entrenado por **Butch** y **Cassidy** (la pareja rival de **Jessie** y **James**), al que han situado en una emisora de radio. Todos luchan contra ellos pero es **Togepi** quien, usando su ataque metrónomo, vence al **Drowzee**, que también sabe usarlo.



#96

SUPER TRAINER SHOWDOWN DE BARCELONA

LA FINAL DE LA LIGA POKÉMON DEL JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

Más de 300 participantes, más de 10 horas... la Supertrainer fue una dura prueba para todos estos entrenadores que provenían de diferentes partes de nuestra geografía. Y allí estuvimos nosotros.

Fue en la Sala Maremagnum de Barcelona, el sábado 15 de septiembre. Allí se dieron cita los 366 entrenadores que competían por los viajes para dos personas a San Diego, ciudad en la que se celebrará la final mundial del **Juego de Cartas Intercambiables de Pokémon** en diciembre.

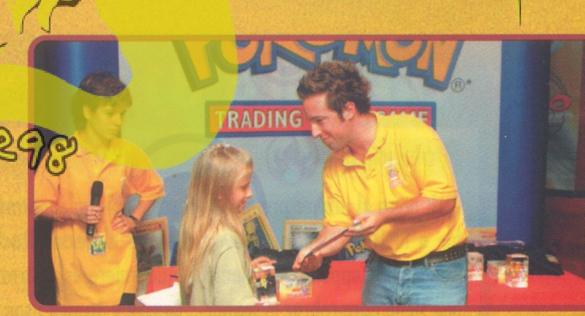
La competición se dividió por categorías de edades: menos de 10 años, entre 10 y 14 años y más de 15 años. Elegir a los tres ganadores que irían a San Diego fue la actividad principal de la Supertrainer, aunque también se organizaron actividades paralelas en las que los pokéfans lo pasaban en grande. Dibujar y colorear a sus **Pokémon** preferidos, jugar libremente en otras mesas que estaban fuera de competición, fotografiarse con **Pikachu** y **Charmander**...

La Sala Maremagnum estaba llena a más no poder. Incluso la "zona para padres" estaba abarrotada (con tanto participante, no era de extrañar).

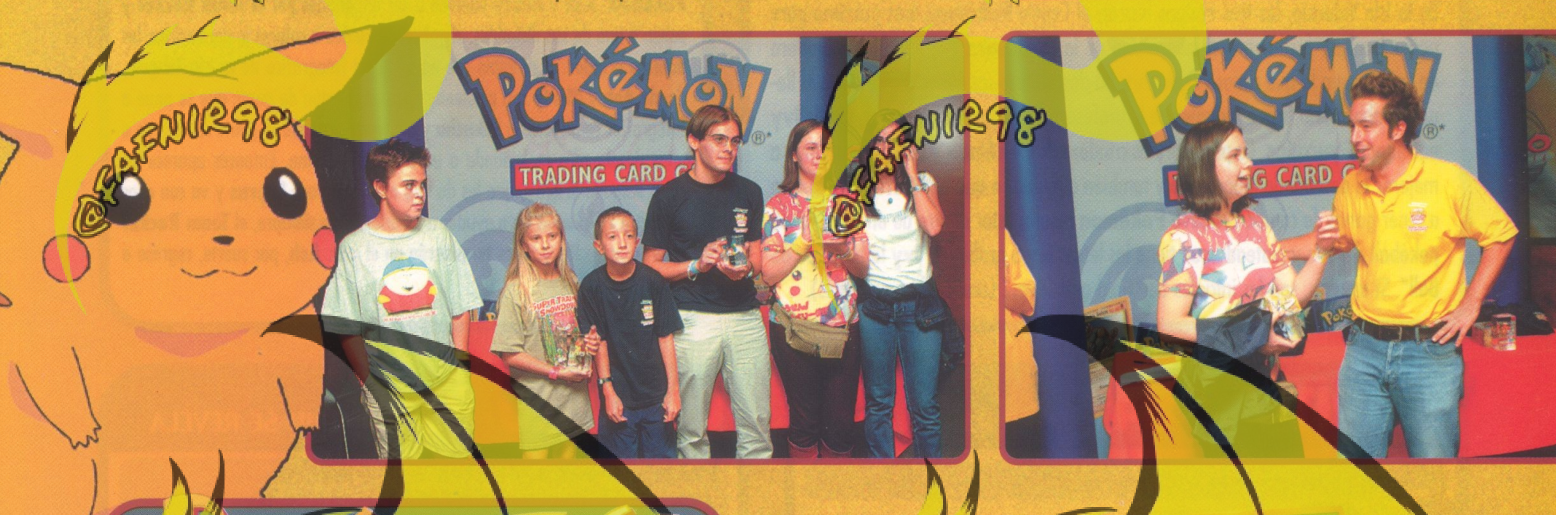
También estaban en este evento los finalistas procedentes de los torneos regionales que habían ganado el viaje a Barcelona.

Después de pasarse literalmente todo el día jugando a **POKÉMON** (fueron 10 horas de torneo), dos españoles se clasificaron para ir a la final mundial en San Diego. Estos habilidosos entrenadores, **Beatriz García** de Madrid (13 años) y **Jordi Jurado** (18 años) de Terrassa, ¡ya están preparados para hacerse con todos! La tercera clasificada fue una niña de Bruselas llamada **Laetitia Dhellahouse**, de 10 años.

Los demás finalistas, aunque no se iban de viaje, recibieron fabulosos premios **Pokémon** que no podrán olvidar.







¡POKÉNOTIS!

ESPAÑA: **NEO 2 DISCOVERY**, la segunda expansión de **Neo Génesis**, del Juego de Cartas Intercambiables de **POKÉMON**, completará vuestra colección con nuevos **Pokémon** como los **Unown** y más **Pokémon** bebés que, junto a las energías Metal y Oscura, os ayudarán a crear nuevas estrategias y barajas más potentes.

EEUU: Se ha editado un juego promocional de cartas de la expansión Versus en inglés. Aquí tenéis unas muestras.

JAPÓN: Aparece una nueva expansión para **Versus** en el país del sol naciente, **Versus Líderes con Pokémon** entrenados por los campeones de los gimnasios de Johto. Otra noticia, ya se pueden visitar on-line las tiendas monográficas japonesas sobre **POKÉMON**, los **Pokémon Center** en Internet. Los tenéis en: **www.pokemoncenteronline.com**, eso sí, sólo en japonés.





©1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.
DESCUBRE EL MISTERIO DE LOS UNOWN EN POKéMON CRISTAL.
La última aventura de Johto para Game Boy Color.
• nueva Pokédex.
• nuevas formas de capturar a Suicune.
• juega como entrenador niño o niña.
• lucha en la Torre Batalla.
GAME BOY COLOR
Nintendo
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Cristal
Pokémon
¡Hazte con todos!
Nintendo
pokemon.nintendo.es
@FAFNIR98



100 años de Disney

En este siglo XXI, cada Navidad es casi una tradición ir a ver el nuevo estreno de Disney o cualquier otro film de animación. Lo tenemos tan asumido que ya ni nos damos cuenta, pero si no hubiera sido por cierto genio norteamericano, ¡quién sabe si tendríamos largometrajes de animación!

por Eulàlia Dolz

Todo es obra de **Walt Disney**, un hombre con un sueño y la suficiente valentía para llevarlo a cabo. Llegó a Nueva York dispuesto a comerse el mundo, y lo hizo, revolucionando de paso los dibujos animados, haciéndolos sonoros, creando el primer largometraje de animación, montando el primer parque temático basado en sus historias y, además, dejándonos algunos de los personajes más entrañables de la animación, desde **Pinocho** al mismo **Mickey Mouse**. Ahora, cuando se cumplen 100 años de su nacimiento, todos los fans de su trabajo quieren homenajear al gran hombre, que dijo que, a pesar de todo lo que había logrado, no se tenía que olvidar que todo empezó con un ratoncito...

El fundador

Walter Elias Disney nació el cinco de diciembre de 1901 en un tren, el 1249 Tripp Avenue, en Chicago. Dejó los estudios a los 16 años, y durante los años siguientes realizó varios cursos de arte, porque tenía muy claro lo que quería hacer: contar historias. Así que, con 21 años, se fue a Nueva York, cargado con una cámara de tercera mano y, poco tiempo después, estaba produciendo junto a su hermano **Roy** cortometrajes para la Universal: las historias de **Oswaldo el conejo**. Pero la fama le llegaría en 1928 con el personaje creado para el corto **Steamboat Willie**, el

MICKEY MOUSE, la gran estrella

Gracias a este simpático ratoncito, **Walt Disney** y el resto de la compañía pudieron realizar tantos proyectos y revolucionar el mundo de la animación. Su primera aparición pública fue en el corto **Steamboat Willie**, donde pilotaba un barco de vapor. Los creativos de Disney pronto le dieron al carismático ratón sus rasgos característicos: los pantalones y las manos de cuatro dedos, una concesión que se hicieron los diseñadores porque pensaban que cinco eran muchos para un ratoncito tan pequeño y, además, ¡así tenían que dibujar menos!

Hay varias versiones de cómo nació **Mickey**, aunque a **Disney** le gustaba decir que se le apareció en un sueño e iba a llamarlo **Mortimer**, pero como a su mujer no le gustaba el nombre se lo cambiaron. Otra versión es que tuvo la idea viendo a un ratoncito domesticado... El caso es que sin **Mickey** nuestras vidas no serían las mismas.

primer corto donde se sincronizaban imagen y sonido. Se trataba de un simpático ratoncito vestido con pantalones y guantes... sí, **Mickey Mouse**.

La personalidad de **Mickey** y las sucesivas incorporaciones de otros personajes como **Donald**, **Pluto** o **Gooffy** consiguieron que el público disfrutara cada vez más con sus historias. Pero **Walt** quería algo más; estaba dispuesto a hacer el primer largometraje animado. Ni los consejos de sus amigos ni las dificultades financieras le quitaron su sueño. Tras tres años de trabajo, en 1937, estrenó **BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS**, un rotundo éxito de crítica, público y taquilla.

A partir de ese momento **Disney** siguió trabajando en otros largometrajes como **PINOCHO**, **FANTASÍA** y **BAMBI**, sin dejar sus otras pasiones, los cortometrajes, ya fueran de animación o de imagen real. Pero como lo de los largometrajes ya lo tenía por la mano, decidió dar el siguiente paso y, tras mucho trabajo, logró abrir el primer parque de atracciones de su estudio, un lugar donde niños y adultos pudieran disfrutar. Murió en 1966, pero hay que decir que **Walt Disney** cumplió muchos de los objetivos que se impuso en su carrera, y que, gracias a su trabajo, su memoria sigue y seguirá viva.

CURIOSIDADES

- **Mickey Mouse** nació por necesidad, porque el estudio necesitaba un personaje y habían perdido los derechos de [illegible] anterior trabajo.
- El nombre italiano de **Mickey** es **Topolino**, en China es conocido como **Mi Lao Shu** y en Suecia le llaman **Musse Pigg**.
- El pintor catalán **Salvador Dalí** trabajó para los estudios Disney en 1946, pero su proyecto fue cancelado.
- [illegible] dicen que, tras su muerte, el cuerpo de **Walt Disney** fue congelado, pero todos sus biógrafos sostienen que fue incinerado al día siguiente de fallecer.
- En la batalla decisiva de la II Guerra Mundial, el desembarco de Normandía, la palabra clave utilizada fue "Mickey Mouse".
- En sus primeras apariciones, la voz de **Mickey** fue la del propio **Walt Disney**.

Estos últimos años...

Pero la ausencia de **Walt Disney** no supuso el fin del estudio. Año tras año ha seguido ofreciéndonos grandes films de animación, como **LA SIRENITA**, **LA BELLA Y LA BESTIA** y uno de los grandes éxitos actuales del estudio, **EL REY LEÓN**, que arrasó en taquilla y sigue presente en forma de musical. Además, **Disney** también ha intervenido en películas de imagen real, como **SISTER ACT** y **GEORGE DE LA JUNGLA**, y films de animación digital a través de los estudios **Pixar**, como **TOY STORY**, **BICHOS** y su próximo estreno, **MONSTERS INC.** Y si tenéis buena memoria, recordad este título, **LILO&STITCH**, el que será el próximo proyecto de animación tradicional del estudio.





Los premios

Un creativo tan innovador como **Walt Disney** recibió muchos premios a lo largo de su carrera, aunque él siempre dijo que prefería que se le recordara como narrador de historias, y que todo valía la pena si lograba la sonrisa de un niño o que la gente disfrutara con su trabajo. De todos modos, era una auténtica leyenda en Hollywood, y le concedieron varios Oscar a lo largo de su carrera. Podemos destacar el Oscar honorífico de 1931 por la creación de **Mickey Mouse**, y varios Oscar por otros cortos animados, documentales y otro tipo de producciones. Los dos largometrajes animados que le valieron los premios de la academia fueron **BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS** y **FANTASIA**. Actualmente, en cada nueva edición, las películas de su productora suelen estar nominadas, aunque sólo sea por su banda sonora.



Walt Disney
LOS CLASICOS

Blancanieves y los Siete Enanitos

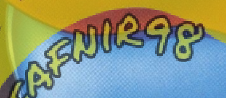
Coincidiendo con el centenario del nacimiento de Walt Disney se pone a la venta una nueva edición en VHS y DVD de su primer largometraje animado, BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS, todo un antes y un después en la animación.

Uno de los mayores logros en la carrera de **Walt Disney** fue realizar el primer largo de dibujos animados. Cuando presentó la idea por primera vez a sus colaboradores, le miraron de manera rara: no sólo suponía mucho trabajo, sino que todos dudaban de que el público aguantara tanto tiempo en la butaca del cine viendo dibujos animados. Pero **Disney** sabía convencer a la gente y, tras tres años de duro trabajo, en los que empeñó todo lo que poseía, logró estrenar la película en 1937.

Fue un rotundo éxito, recaudó más de ocho millones de dólares, una cifra astronómica para la época, y fue vista por más de 20 millones de personas; y, en aquella época, sólo pudo ser superada por **LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ**, pero **Blancanieves** se queda con el mérito de ser el primer trabajo de animación que hizo llorar a los espectadores. Y eso se debe a que **Walt Disney** tenía muy claro cómo debe contarse una historia: todos los que trabajaron con él deci-

LA MÚSICA

¿Nunca os habéis fijado en que la banda sonora de un film de animación es casi constante? Por ese motivo todas las películas del estudio han cuidado mucho ese apartado, y con **Blancanieves** dieron los primeros pasos: cada personaje tiene una canción propia, una forma más de diferenciarlos y darles más carácter. De las 25 canciones que le presentaron a **Disney**, sólo 8 acabaron formando parte del film, pero ninguna es tan inolvidable como la que cantan los enanitos cuando van a trabajar, aunque también otros temas de **Blancanieves** hayan pasado a la historia del cine.







Detalles sobre la peli

• **BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS** fue el primer largometraje de animación de la historia del cine. Nadie salvo **Walt Disney** se había planteado la idea hasta el momento, seguramente por su alto coste.

• Esta película ganó un Oscar honorífico, y, como curiosidad, la estatuilla original iba acompañada de siete más pequeñas, como si de los enanitos se tratara.

• **Blancanieves** no fue la primera opción cuando se planteó este primer largo, pero la mayoría de los proyectos anteriores fueron rechazados porque algún otro estudio ya tenía los derechos. De todos modos, como por lo visto la primera película que vio **Disney** en su vida fue una versión de este cuento clásico, la decisión fue fácil.

• Muchos creen que la historia de la princesa **Blancanieves** es de los hermanos **Grimm**, pero en realidad éstos sólo se dedicaron a recopilar historias y cuentos clásicos que se iban pasando oralmente de generación en generación. Y además, es una adaptación, porque en el original, por ejemplo, **Blancanieves** tiene sólo siete años y la reina es mucho más cruel.

• Nadie las tenía todas consigo para financiar un proyecto así, el primer largo de animación, por mucha popularidad que tuvieran los cortos de **Mickey**. Pero cuando estuvo casi acabado, **Disney** hizo un pase con lo que tenían para el banquero encargado de conceder los préstamos a las películas de cine, y el hombre salió tan encantado que les concedió el dinero y dijo que la película sería todo un éxito.

• **Disney** solucionó el problema de encontrar la voz adecuada de **Mudito** decidiendo que no hablaría, pero no se sabe si porque no podía (lo de **Mudito** se lo pusieron en la versión de habla hispana), en el original el nombre es **Dopey**, y la traducción al español sería "Bobito") o porque, como dice **Feliz**, no lo ha intentado.



an que tenía una visión muy particular de sus proyectos, que les daba vida, y así convencía a cualquiera de que podía hacerse cualquier cosa que se propusieran.

Pero **Disney** se dio cuenta enseguida de que la historia necesitaba a alguien más que a la dulce princesita, al príncipe encantador y a la malvada reina. Así, los siete enanitos se tuvieron que hacer cargo de poner la nota de buen humor a la historia, como contrapunto a la maldad de la reina. Estos siete personajes, distintos entre sí pero entrañables, tenían unas personalidades muy definidas, y supusieron mucho trabajo para los 750 artistas que trabajaron en la película, porque debían crear siete personajes diferentes que le dieran calor humano a la historia.

Pero no creáis que durante esos años se dedicaron sólo a **Blancanieves**, sino que siguieron estrenando cortos: el mismo año del estreno de su primer largometraje produjeron 14 cortometrajes de animación. Y es que era un método perfecto para hacer pruebas, para experimentar nuevas técnicas de animación que les sirvieran para su gran proyecto.

En la edición en DVD que aparecerá el próximo 24 de octubre encontraréis no sólo la película digitalmente remasterizada, sino muchos extras, como dos doblajes distintos (el clásico y el actual), juegos interactivos, un cómo se hizo, varios vídeos musicales, comentarios, un Canta con nosotros y algo muy especial con motivo de este aniversario: algunas escenas nunca vistas, que fueron cortadas en el metraje original porque el film era demasiado largo, en las que los enanitos comen unos platos de sopa preparados por **Blancanieves** y ésta, viendo sus modales, les acaba enseñando cómo comportarse en la mesa. Además, la película ha sido restaurada fotograma a fotograma. Una razón de más para hacerse con este DVD, uno de los verdaderos clásicos de la animación que no tenéis que dejar escapar por nada del mundo.

Blancanieves es uno de los personajes más famosos y recurrentes de **Disney**.



por Tomás Pardo

Harry Potter

Muy pronto en el cine

Estreno el 30 de noviembre

Si has leído la obra de J.K. Rowling, estarás esperando esta película con impaciencia, colega. Si por el contrario, nunca has oído hablar del libro, pero te gustan las pelis fantásticas con acción, magia y buen humor... no te la puedes perder.

El primer libro publicado por **Rowling**, **Harry Potter y la piedra filosofal**, fue un éxito inesperado. La popularidad de **Harry Potter** se extendió prácticamente por el mundo entero para sorpresa de la autora y de sus editores, hasta el punto de que **Warner Bros.** propuso hacer una película de imagen real. El joven **Daniel Radcliffe** fue el elegido para el papel, y aquí le tenéis, listo para interpretar a **Harry** en la gran pantalla.

En su primera aventura, **Harry** se entera de que es un mago y no un *muggle* (persona no maga). Él vive con los **Dursley**, sus horribles tíos, que le tratan muy mal. Un día recibe una carta en la que, además de comunicarle que tiene poderes mágicos, le informan de que debe ingresar en la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería... Muy pronto conocerá a **Hedwig**, su propia lechuza, y a sus mejores amigos, **Ron** y **Hermione**. Además, participará en emocionantes torneos de *quidditch*, el deporte más practicado por los magos. ¡El próximo mes te contamos más!



¡EL PODER DE ATLANTIS ESTÁ EN TUS MANOS!
¡El misterio y la aventura irán contigo allá donde vayas!
DISNEY'S
ATLANTIS
THE LOST EMPIRE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
DISNEY INTERACTIVE
THQ
TM
www.thq.co.uk
THQ y el logo de THQ son marcas comerciales de THQ Inc. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance y el sello oficial son marcas comerciales de Nintendo. Todos los derechos reservados.
©Disney
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
@FAFNIR98



La página de los SIMPSON

por Juanjo Sarto

Aquí estamos una vez más, mosquis. Nunca se acaba de saber todo sobre los habitantes de Springfield, ¿verdad? No te cortes y léete esta página de cabo a rabo, dibucolega.

LAS AFICIONES DE HOMER

Además de estar tumbado en el sillón, **Homer** es un fan de las películas protagonizadas por gorilas, como puede observarse en varios episodios.

DE AQUÍ... ¡A LA FAMA!

Conan O'Brien, hoy un famoso e importante presentador de la TV americana, fue guionista en cuatro episodios de la serie, de las temporadas 4 y 5: **La chica nueva del barrio**, **Marge contra el monorraíl**, **Homer asiste a la universidad** y **La Casa-Árbol del Terror IV**.

Le encantan los donuts, ver la tele en el sofá mientras se bebe una Duff, eructar... con todas estas aficiones ¿quién quiere una vida más completa?

SOBRE DIOS

Son muchas las veces que **Los Simpson** hablan de Dios. Aquí va una definición de **Lisa**:

- No soy teóloga. No sé qué o quién es Dios exactamente. Sólo sé que es más poderoso que papá y mamá juntos.

NOTICIAS

CALENDARIOS 2002
Con mucha chispa

Los populares calendarios de **Los Simpson** ya están a la venta en los USA. Hay dos: **The Simpsons 2002 Fun Calendar** y **The Trivial Simpsons 2002 Calendar**. Lo curioso es que en cada día del año señalan algunos famosos que celebran su cumpleaños. Así, el 25 de septiembre podemos encontrar a nuestro **Pedro Almodóvar**.


DIBU CONCURSO
Pokémon Stadium 2
Pokémon Stadium 2 llega con mucha fuerza para la consola Nintendo 64. Todos los Pokémon de Oro y Plata en 3D, incluidos los pájaros legendarios Lugia y Ho-Oh, y los tres perros míticos: Raikou, Entei y Suicune.
¿Quieres hacerte con ellos pokéfan?
Sorteamos Juegos Pokémon Stadium 2.
NINTENDO 64
Pokémon Stadium 2
¡Todos los Pokémon de Oro y Plata en 3D!
¿Quieres ganar uno? Pues responde a esta pregunta que sabrás contestarnos si eres un auténtico fan de Pokémon:
¿Cuál es el mejor ataque para derrotar a un Pokémon del tipo Dragón?
Nintendo
pokémon.nintendo.es
Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO POKÉMON STADIUM
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de noviembre para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO POKÉMON STADIUM 2
¿Cuál es el mejor ataque para derrotar a un Pokémon del tipo Dragón?
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



FOX KIDS™

territorio

¡UNA DE ANIME!

SHINZO

Yakumo despierta después de haber dormido durante 300 años...

Estreno: lunes 5 de noviembre a las 19:05 **Emisión:** lunes a viernes a las 14:15 y a las 19:05

...y las cosas han cambiado mucho. Ella es la única superviviente de su grupo. Además, unos extraterrestres llamados **Enterrans** han invadido la Tierra. ¡Colorea a los protagonistas de la serie a tu gusto, dibucolega!

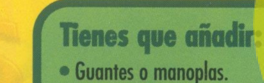
DESCUBRE LAS 7 DIFERENCIAS.

Nuestro guerrero ha caído en manos de los **Enterrans** y ha sufrido unos cuantos cambios. Encuéntralos.

DRAGON BALL GT

El villano Pilaf ha conseguido reunir las 7 bolas de dragón y su deseo ha sido convertir a Gokuh otra vez en un niño...

Como empieza a hacer frío, tendremos que abrigar a **Gokuh** para que no se nos resfríe durante el invierno. ¡Échale imaginación, dibuartista!



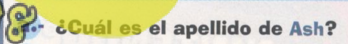
Tienes que añadir:

- Guantes o manoplas.
- Gorro.
- Calcetines.
- Chaqueta y pantalón de abrigo.

Especial: todo el mes de noviembre de lunes a domingo
Emisión: lunes a viernes a las 13:25 y a las 20:20. Sábados y Domingos a las 11:55 y a las 20:20

La hora de Pokémon

Pokéquiz



a.- ¿Cuál es el apellido de Ash?
b.- ¿Cómo se llama la madre de Ash?
c.- ¿Forma parte Charizard del equipo que Ash lleva en la liga Johto?
d.- ¿En qué Pokémon evoluciona Poliwhirl en Johto?
e.- ¿Qué Pokémon del tipo roca parece un árbol?

Respuestas:
a.- Ketchum
b.- Delia
c.- No
d.- #186 Politoed
e.- #185 Sudowoodo

Tienes dos capítulos seguidos de **Pokémon** en su hora especial, dibucolega. No te pierdas los mejores episodios de la serie, por partida doble.

Estreno: de lunes a domingo durante todo el mes de noviembre
Emisión: lunes a domingo a las 21:10

DINOZAURS

FOX KIDS ™

¿Cuáles de estas especies no son dinosaurios reales?

1- Alosaurio	6- Iguanodonte
2- Pteranodonte	7- Mosesaurio
3- Dragodactyl	8- Dragozaurio
4- Tiranosaurio	9- Hadrosaurio
5- Carnotaurio	10- Dragotygra

Respuestas:
No son dinosaurios ni el Dragozaurio, ni el Dragodactyl ni el Dragotygra, pues son personajes fantásticos que aparecen en esta serie que mezcla la animación en dos y en tres dimensiones.

Estreno: jueves 1 de noviembre a las 10:40
Emisión: sábados y domingos a las 10:40 y a las 16:40

ESPECIAL HALLOWEEN con CRÓNICAS DE MIEDO

Dibuja al monstruo que nos describen los protas de CRÓNICAS DE MIEDO:

¡TENÍA UN OJO MUCHO MÁS GRANDE QUE EL OTRO!

SÍ, LA CABEZA REDONDA COMO UNA CALABAZA Y UN CUERPO HUMANOIDE ENORME Y DEFORME.

ADEMÁS, EN LA ESPALDA LE SOBRESALÍA UNA INMENSA JOROBA.

Recuerda que Halloween se celebra el 31 de octubre.

Emisión: 1 de noviembre a las 20:20



El VOLUMEN

por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora



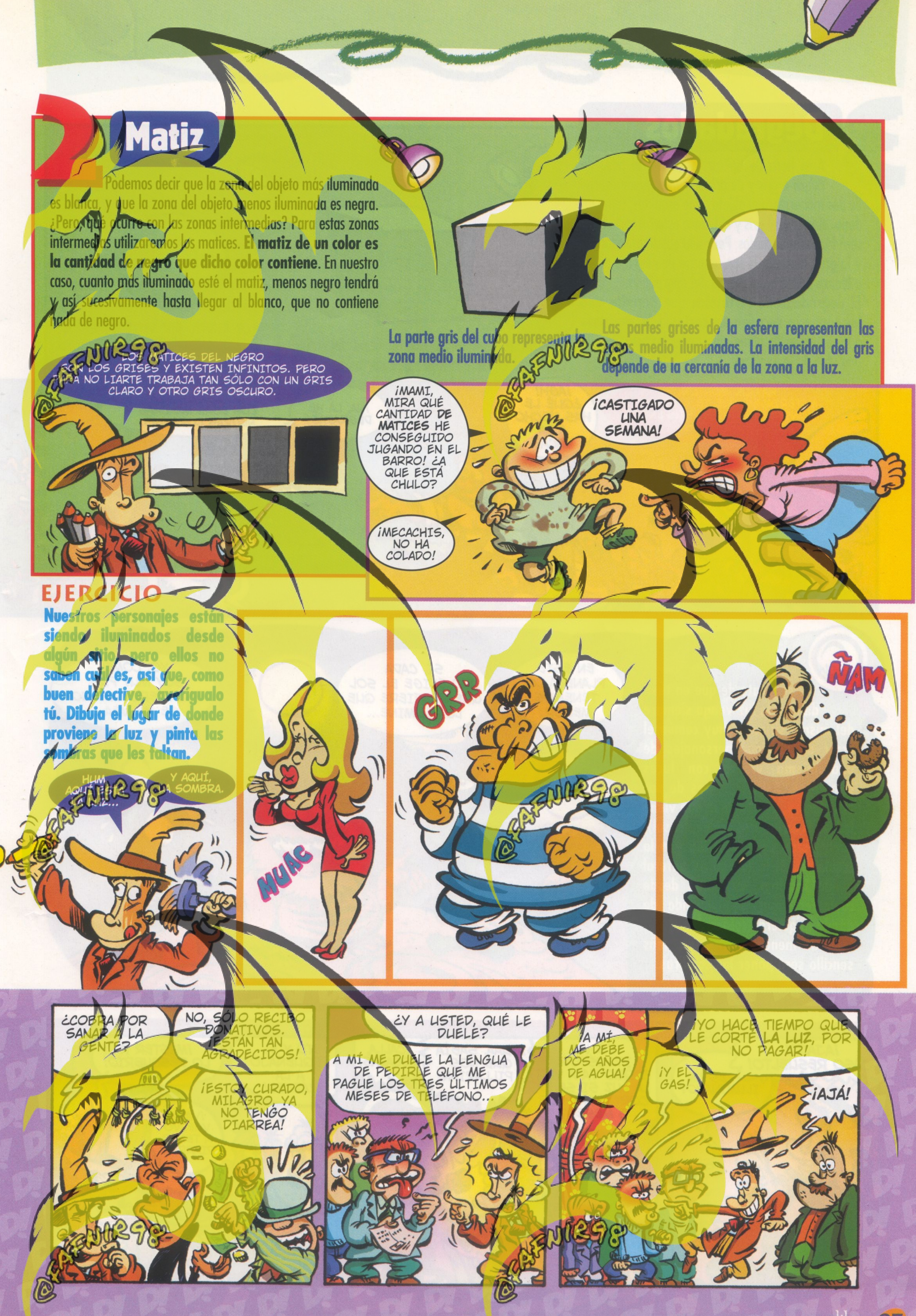
El Volumen

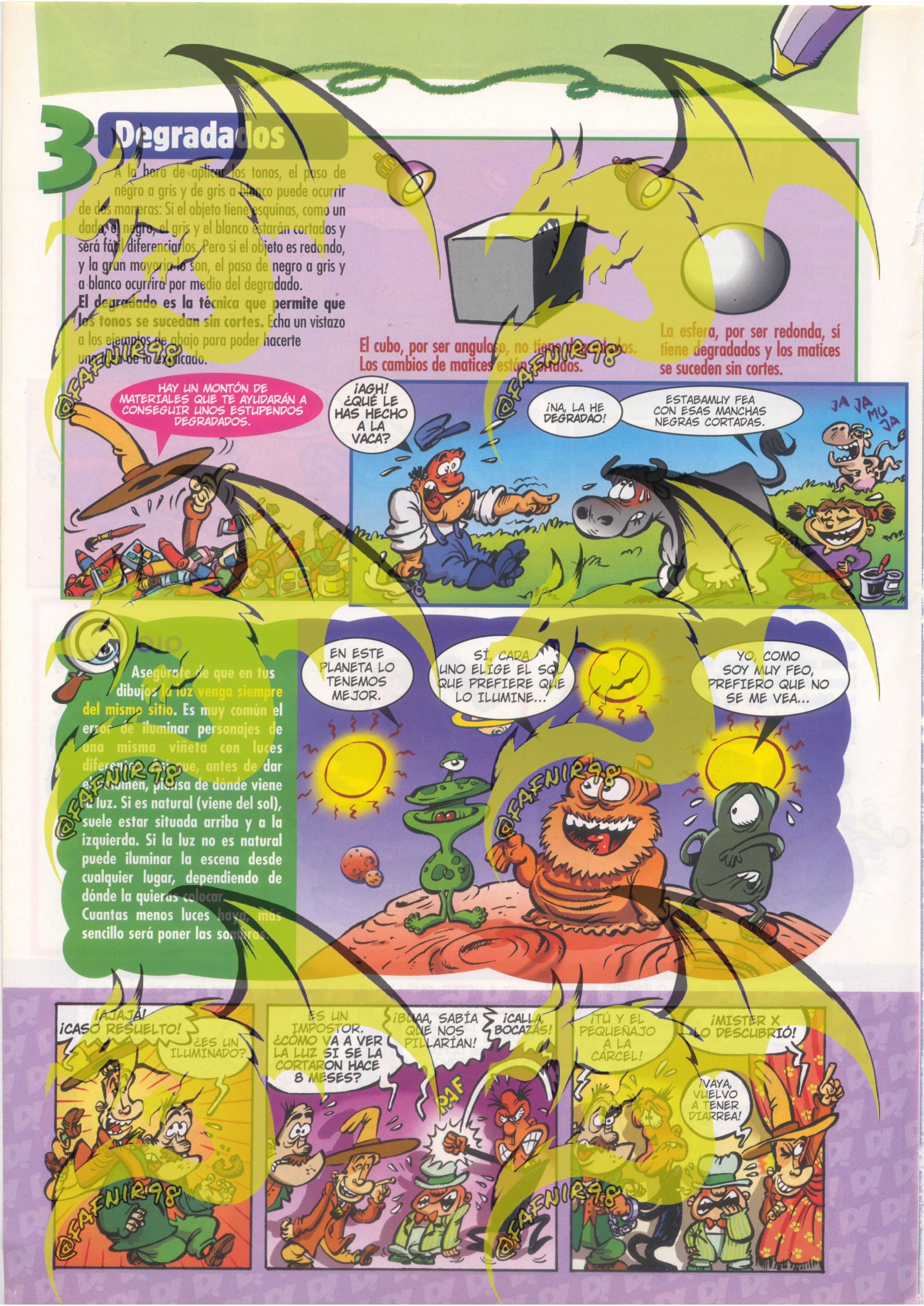
El volumen es la cantidad de espacio que ocupa un cuerpo, o dicho de forma más sencilla, lo que abulta el cuerpo.
En el dibujo sólo existen dos dimensiones, el alto y el ancho, pero en la realidad existe una tercera dimensión, **la profundidad**. Como el papel es plano y no tiene profundidad, existen trucos para que el dibujante pueda crear volumen y dé realismo a su dibujo. Estos trucos tienen mucho que ver con las luces y las sombras.

1 Contraste

Existe una norma que has de tener muy en cuenta a la hora de crear volumen: **las partes iluminadas de un objeto son claras y las partes no iluminadas son oscuras**. Si un amigo se coloca mirando hacia el sol, su cara y su pecho estarán iluminados, sin embargo, su cuello y espalda estarán oscuros porque no reciben la luz del sol. Todos los objetos, dependiendo de la posición que mantengan respecto a la luz, tienen partes iluminadas y partes no iluminadas. A esto se le llama **contraste** y es lo que crea el volumen.

Las partes negras del cubo y la esfera representan la sombra. No tienen luz.


2 Matiz
Podemos decir que la zona del objeto más iluminada es blanca, y que la zona del objeto menos iluminada es negra. ¿Pero, qué ocurre con las zonas intermedias? Para estas zonas intermedias utilizaremos los matices. **El matiz de un color es la cantidad de negro que dicho color contiene.** En nuestro caso, cuanto más iluminado esté el matiz, menos negro tendrá y así sucesivamente hasta llegar al blanco, que no contiene nada de negro.
La parte gris del cubo representa la zona medio iluminada.
Las partes grises de la esfera representan las zonas medio iluminadas. La intensidad del gris depende de la cercanía de la zona a la luz.
LOS MATICES DEL NEGRO SON LOS GRISES Y EXISTEN INFINITOS. PERO PARA NO LIARTE TRABAJA TAN SÓLO CON UN GRIS CLARO Y OTRO GRIS OSCURO.
¡MAMI, MIRA QUÉ CANTIDAD DE MATICES HE CONSEGUIDO JUGANDO EN EL BARRO! ¿A QUE ESTÁ CHULO?
¡CASTIGADO UNA SEMANA!
¡MECACHIS, NO HA COLADO!
EJERCICIO
Nuestros personajes están siendo iluminados desde algún sitio, pero ellos no saben cuál es, así que, como buen detective, averígualo tú. Dibuja el lugar de donde proviene la luz y pinta las sombras que les faltan.
Y AQUÍ, LA SOMBRA.
MUAC
GRR
ÑAM
¿COBRA POR SANAR A LA GENTE?
NO, SÓLO RECIBO DONATIVOS. ¡ESTÁN TAN AGRADECIDOS!
¡ESTOY CURADO, MILAGRO, YA NO TENGO DIARREA!
¿Y A USTED, QUÉ LE DUELE?
A MÍ ME DUELE LA LENGUA DE PEDIRLE QUE ME PAGUE LOS TRES ÚLTIMOS MESES DE TELÉFONO...
¡A MÍ ME DEBE DOS AÑOS DE AGUA!
¡Y EL GAS!
¡YO HACE TIEMPO QUE LE CORTÉ LA LUZ, POR NO PAGAR!
¡AJÁ!



3 Degradados

A la hora de aplicar los tonos, el paso de negro a gris y de gris a blanco puede ocurrir de dos maneras: Si el objeto tiene esquinas, como un dado, el negro, el gris y el blanco estarán cortados y será fácil diferenciarlos. Pero si el objeto es redondo, y la gran mayoría lo son, el paso de negro a gris y a blanco ocurrirá por medio del degradado.
El degradado es la técnica que permite que los tonos se sucedan sin cortes. Echa un vistazo a los ejemplos de abajo para poder hacerte una idea de lo explicado.

El cubo, por ser anguloso, no tiene degradados. Los cambios de matices están cortados.

La esfera, por ser redonda, sí tiene degradados y los matices se suceden sin cortes.

Ojo

Asegúrate de que en tus dibujos **la luz venga siempre del mismo sitio**. Es muy común el error de iluminar personajes de una misma viñeta con luces diferentes. Así que, antes de dar el volumen, piensa de dónde viene la luz. Si es natural (viene del sol), suele estar situada arriba y a la izquierda. Si la luz no es natural puede iluminar la escena desde cualquier lugar, dependiendo de dónde la quieras colocar.
Cuantas menos luces haya, más sencillo será poner las sombras.

Pasa el pato con el pato Torcuato

EL ENIGMA

Otro caso de Mister X

"Un robo antiguo"

Moisés se encontraba muy desconcertado; en su tienda de antigüedades acababa de desaparecer un jarrón chino, perteneciente a la dinastía Ming, de incalculable valor. Cuando Moisés requirió mis servicios, lo primero que hice fue pedirle que reuniera a los clientes que, aquella mañana, habían visitado su tienda. Cuando me personé allí, me encontré con tres clientes habituales de Moisés. Uno era **Klaus Dog**, un anticuario alemán de dudosa honradez; otro era **Manolo Heredia**, el mayor coleccionista de arte chino del mundo, y el tercero y último era **Emiliano Zapatilla Rota,** un mexicano que recorría el mundo comprando antigüedades que luego vendía por el doble de su valor. Obviamente, los tres juraban que ellos no habían sido, pero mi perspicaz ojo captó la prueba para saber quién había sido. ¿Y tú, lo sabes? ¿Cómo lo sabes? Para más pistas, mira el dibujillo...

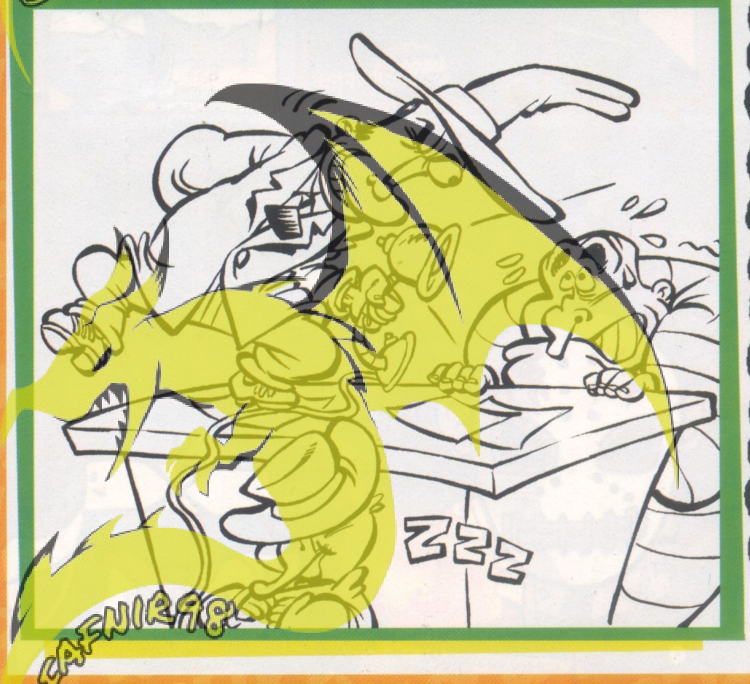


SOLUCIÒN: Emiliano Zapatilla Rota es el ladrón, basta echar un vistazo a su sombrero; se le ha quedado con la forma del jarrón robado.

¡NO HAY COLOR!

Nuestro dibujante no tiene ni idea de crear volumen con luces y sombras. Demuéstrale que tú sí que sabes y colorea esta escena de la vida de Mister X según la posición de la luz del flexo.



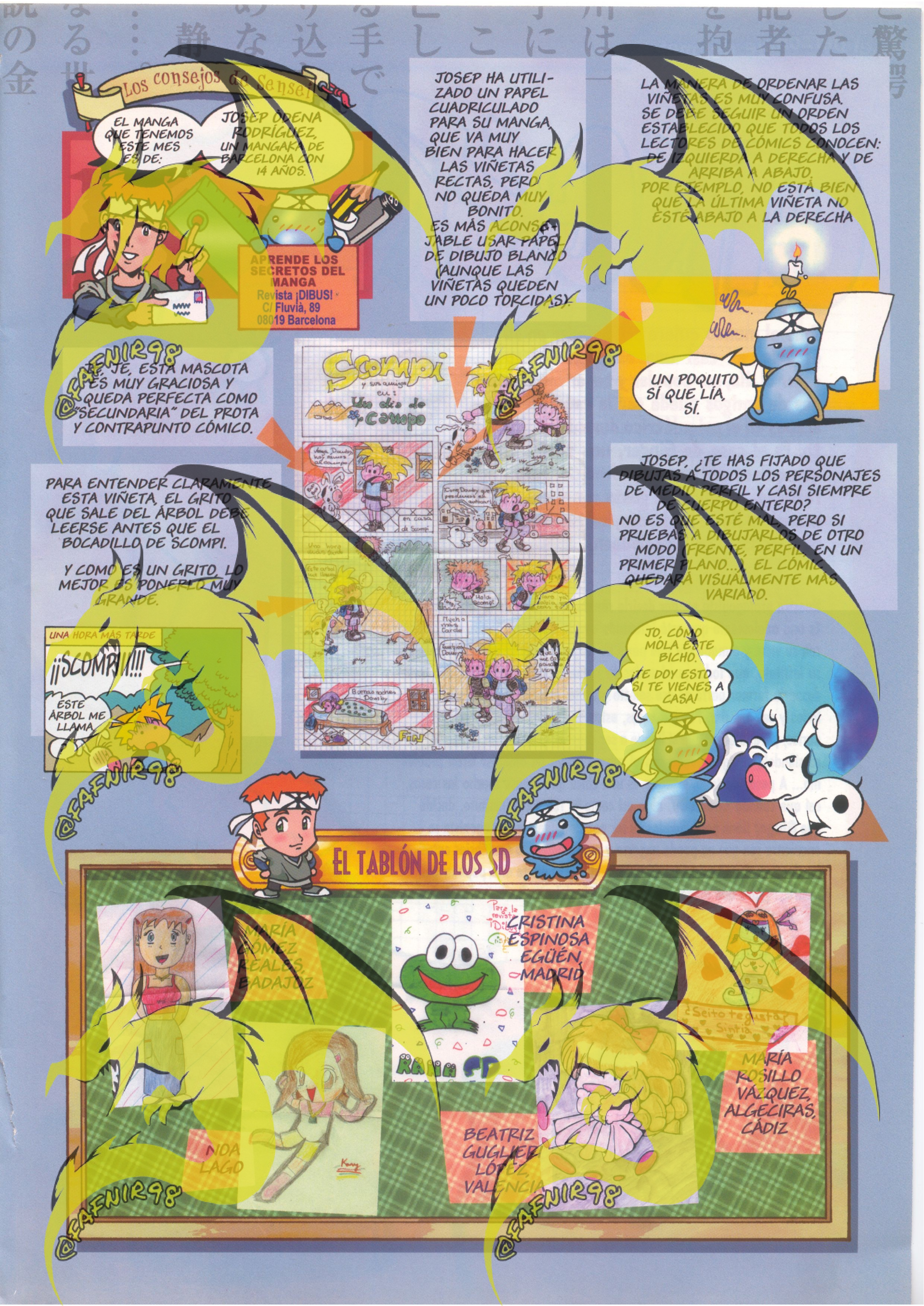


¡PSST! EL CHIVATAZO

Que me han dicho que existen programas de ordenador creados especialmente para trabajar en tres dimensiones. Os aseguro que si les echéis un vistacito, os serán muy útiles para familiarizaros con el tema del volumen. Y, además, podréis aprender sobre las luces, sus posiciones y la colocación de los objetos en el espacio.




Aprende los secretos del manga
por Guillermo March
¡SENSEI! ¿DÓNDE ESTÁS? ¡QUE TENEMOS QUE EMPEZAR LA SECCIÓN!
¡AH, ESTÁS AQUÍ!
AGÁRRATE, SEITO, PORQUE VAMOS A HABLAR DE LOS MANGAS DE...
TERROR
¡AH!
¿SEITO? SÓLO ES UNA MÁSCARA... ¿ESTÁS BIEN?
GLGL... ¿HAY ALGÚN... MÉDICO... ENTRE LOS LECTORES? ...
POM-POM POM-POM POM-POM
TRUCOS DE SENSEI PARA DIBUJAR MANGAS DE TERROR
1. PARA QUE DÉ MIEDO, EL PROTA DEBE ESTAR EN UN AMBIENTE TENEBROSO Y ENIGMÁTICO. SI PASEA POR EL JARDÍN DE SU CASA, MUCHO NO SE VA A ASUSTAR.
¡QUÉ MIEDO!
¡QUÉ MIEDO!
2. POR MUY SANGUINARIOS Y CRUELES QUE SEAN LOS PERSONAJES, NADIE SE LOS VA A TOMAR EN SERIO SI NO LOS DIBUJAMOS DE FORMA MÍNIMAMENTE REALISTA.
BÁSICAMENTE HAY DOS TIPOS DE HISTORIAS DE MIEDO:
EL PRIMERO CONSISTE EN IR DANDO SUSTOS AL LECTOR CUANDO MENOS SE LO ESPERA. PARA ESTO ES NECESARIO DIBUJAR VIÑETAS MUY IMPACTANTES QUE SORPRENDAN A PRIMERA VISTA.
EL SEGUNDO ES EL "TERROR PSICOLÓGICO". EN ÉSTE NO HAY ESCENAS TAN FUERTES, PERO LA HISTORIA ES MUY ANGUSTIOSA Y OPRESIVA.
ME PIRO, VAMPIRO.
3. PODEMOS PONER UN FINAL ABIERTO DE ESOS QUE DAN "INTRÍNGULIS" PARA HACER QUE EL LECTOR SE QUEDE CON MIEDO INCLUSO DESPUÉS DE ACABAR DE LEER EL TEBEO. COMO EN EXPEDIENTE X.
NO APARECE EL MALVADO SE HA AHO-GADO
FIN
Y PARA MAÑANA ME TRAÉIS LOS EJERCICIOS DE LAS PÁGINAS 5 Y 6. ¡Y SALDRÉIS A LA PIZARRA A CORREGIRLOS!
ESTO SÍ QUE DA MIEDO.
RIS RIS
GALERÍA DE
NINGÚN ANIMAL HA SIDO MALTRATADO PARA ELABORAR ESTA ESCENA (EL CERDITO ES DE GOMA).


Los consejos de Sensei
EL MANGA QUE TENEMOS ESTE MES ES DE:
JOSEP ODENA RODRÍGUEZ, UN MANGAKA DE BARCELONA CON 14 AÑOS.
APRENDE LOS SECRETOS DEL MANGA
Revista ¡DIBUS!
C/ Fluvià, 89
08019 Barcelona
JOSEP HA UTILIZADO UN PAPEL CUADRICULADO PARA SU MANGA, QUE VA MUY BIEN PARA HACER LAS VIÑETAS RECTAS, PERO NO QUEDA MUY BONITO. ES MÁS ACONSEJABLE USAR PAPEL DE DIBUJO BLANCO (AUNQUE LAS VIÑETAS QUEDEN UN POCO TORCIDAS).
LA MANERA DE ORDENAR LAS VIÑETAS ES MUY CONFUSA. SE DEBE SEGUIR UN ORDEN ESTABLECIDO QUE TODOS LOS LECTORES DE CÓMICS CONOCEN: DE IZQUIERDA A DERECHA Y DE ARRIBA A ABAJO. POR EJEMPLO, NO ESTÁ BIEN QUE LA ÚLTIMA VIÑETA NO ESTÉ ABAJO A LA DERECHA
UN POQUITO SÍ QUE LÍA, SÍ.
JE, JE, ESTA MASCOTA ES MUY GRACIOSA Y QUEDA PERFECTA COMO "SECUNDARIA" DEL PROTA Y CONTRAPUNTO CÓMICO.
Scompi y sus amigos en: Un día de campo
PARA ENTENDER CLARAMENTE ESTA VIÑETA, EL GRITO QUE SALE DEL ÁRBOL DEBE LEERSE ANTES QUE EL BOCADILLO DE SCOMPI.
Y COMO ES UN GRITO, LO MEJOR ES PONERLO MUY GRANDE.
UNA HORA MÁS TARDE
¡¡SCOMPI!!!
ESTE ÁRBOL ME LLAMA
JOSEP, ¿TE HAS FIJADO QUE DIBUJAS A TODOS LOS PERSONAJES DE MEDIO PERFIL Y CASI SIEMPRE DE CUERPO ENTERO? NO ES QUE ESTÉ MAL, PERO SI PRUEBAS A DIBUJARLOS DE OTRO MODO (FRENTE, PERFIL, EN UN PRIMER PLANO...), EL CÓMIC QUEDARÁ VISUALMENTE MÁS VARIADO.
JO, CÓMO MOLA ESTE BICHO. ¿TE DOY ESTO SI TE VIENES A CASA?
EL TABLÓN DE LOS SD
MARÍA GÓMEZ REALES, BADAJOZ
CRISTINA ESPINOSA EGÜÉN, MADRID
MARÍA ROSILLO VÁZQUEZ, ALGECIRAS, CÁDIZ
NIDA LAGO
BEATRIZ GUGLIERI LÓPEZ, VALENCIA
@FAFNIR98



GINGER

Todo el mundo quiere ser popular en su escuela es casi una obligación. Pero estar al día, ser popular y tener montones de amigos puede ser la causa de que acabes en el psiquiátrico durante el intento. Es el caso de Ginger, una adolescente que quiere ser popular, cómo no, pero... en realidad, ¡tampoco le gusta ser el centro de atención! No te la pierdas, los fines de semana a las 15:30 en Nickelodeon.

por **Eulàlia Dolz**

Nuestra protagonista es, por decirlo rápido, una chica de lo más normal. Es una adolescente que está intentado decidir quién es, y qué quiere hacer con su vida, y aunque por una parte no le gusta nada la estructura social de su instituto, que todos puedan decidir quién "mola" y quién no, por otro desearía formar parte de ese selecto grupito, estar bien considerada por todos y ser popular. Pero, a veces, estas decisiones traen efectos secundarios, porque quizá ella sí llegue a ser considerada popular, ¿pero seguirá siéndolo si sigue yendo con el mismo grupo de amigos? Gran problema. A pesar de todo, **Ginger** es una chica que piensa mucho las cosas, así que cuando **Courtney**, algo así como la reina del instituto, decide que **Ginger** tiene posibilidades de ser popular, nuestra protagonista se encuentra con que no puede negarse y acaba haciendo equilibrios entre los dos mundos, sus amigos de toda la vida y la gente más popular del centro... ¡Para que luego digan que la vida del estudiante es fácil!

Dodie, Ginger y Macie

COURTNEY

Es la reina del instituto, y se lo toma muy en serio. Manipula a sus compañeros y compañeras con un arte especial, es un genio del maquillaje y su palabra es ley. Tanto que, cuando se encapricha con **Ginger**, logra convertirla en una chica popular, pero a veces no sabe qué hacer con ella, ¡es tan distinta a los demás! ¡Hasta parece que vaya con ella por amistad y no por interés, como los otros! En el fondo, no es tan mala chica.

MACIE

Es la amiga de toda la vida de **Ginger**, una apasionada de los rumores: está al día de todo y todos, conoce todos los detalles, ¡hasta qué pintalabios usa cada una! Su máxima aspiración es ser popular, pero a veces lo desea tanto y quiere caer tan bien que no tiene mucho éxito.

DARREN

Es un chico popular... en potencia. Su hermano mayor es una auténtica estrella, y todo parece indicar que **Darren** también lo será... el día que le quiten la horrible ortodoncia que le oculta la mitad de la cara. Aptitudes no le faltan, sabe exactamente qué hacer para ser el más popular... pero necesita tiempo.

LOS KLASKY CSUPO

¿Que quiénes son? El nombre no es demasiado explicativo, la verdad, pero tras este sello se esconden los creadores de otra de las grandes series de dibujos animados: **RUGRATS, AVENTURAS EN PAÑALES**. Aunque alcanzaron la fama con **Tommy**, **Phil**, **Lil**, **Angelica** y **Chuckie**, no han dejado de trabajar, y **GINGER** es una buena muestra de que siguen teniendo muy buenas ideas y el don de conectar con el público. Pero no es, ni mucho menos, su única serie. Si quieres saber todo lo que han hecho, pásate por su web, **www.cooltoons.com**, donde encontrarás de todo.

UNA PÁGINA ORIGINAL

Si te gusta navegar por Internet y buscar información de tu serie favorita, una de las mejores opciones es pasarte por la página oficial **AS TOLD BY GINGER**, el título original de la serie. Toda la web está en inglés. Lástima, pero tiene unas buenas fichas de personajes y una sección muy simpática, La moda de **Ginger**, **Courtney**, **Dodie**, **Macie** o **Miranda**, donde puedes ver los diversos modelitos de las protagonistas. Además, también puedes jugar a piedra, papel y tijera desde la misma web cuya dirección es **www.cooltoons.com/shows/ginger**.



TAN ATREVIDAS COMO TÚ — BRATZ

BANDAI

Aquí las tenéis, dibucolegas, las muñecas del momento: ¡Las Bratz! Los pantalones de campana, las plataformas y las diademas anchas son algunas de sus prendas preferidas... Las cuatro amigas nos acompañarán durante tres números de ¡Dibus! en los que os invitan a realizar divertidas actividades. ¡También podréis ganar fabulosos premios! Pásalo en grande con los pasatiempos y participa en el concurso de dibujo.

¡PASATIEMPOS!

1 Une cada muñeca con su logo.

2 ¿Te atreves a colorear a Cloe?

3 SOPA DE LETRAS.

Descubre el nombre y apodo de cada **Bratz** en esta sopa de letras.

B	B	A	B	I	C	L	A	C	O	Y	N	O	S
C	U	T	N	A	R	L	O	Y	P	A	N	T	E
C	E	N	O	P	S	T	O	R	N	S	P	A	Y
Z	O	K	N	P	O	N	A	E	L	M	N	O	R
L	A	Y	N	Y	N	S	P	I	N	I	E	L	O
C	E	N	O	M	B	O	N	K	R	N	Z	W	N
P	A	P	L	O	M	O	N	K	O	N	B	A	L
N	M	A	N	C	O	M	O	P	O	R	E	S	E
P	B	I	A	S	E	C	N	I	R	P	S	E	G
L	E	S	N	K	A	T	N	A	P	R	E	S	N
F	G	A	T	A	D	E	S	K	A	R	A	D	A
G	T	S	G	E	T	D	G	A	T	I	T	O	P
[illegible]	L	H	O	D	O	A	S	E	L	N	I	P	A
R	A	A	S	T	A	J	O	F	A	R	I	N	A


HOY TE PRESENTAMOS A:
¡Hola!
Cloe
Mi nombre es Cloe y me encanta bailar.
Me gustan los estampados que imitan animales exóticos y los tejidos brillantes de moda.
Mis amigos me llaman "angel", y en realidad...
¡es que lo soy!
GRAN CONCURSO
BRATZ
Aquí podrás probar tus talentos como diseñador de moda... ¡Inventa un nuevo modelo para tu Bratz preferida! ¿A cuál eliges? Recuerda que cada una tiene un estilo diferente.
¿Quieres conseguir una?
SORTEAMOS UN MONTÓN DE MUÑECAS BRATZ.
DIBUJA UN NUEVO MODELO DE MODA PARA TU BRATZ PREFERIDA.
Envíanos tus diseños a:
GRAN CONCURSO BRATZ
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de noviembre, dibuartista!
@FAFNIR98

DIGIMUNDO

por Youkomon

El lenguaje Digimon

¿Sabíais que los Digimon tienen su propio lenguaje y también su propio alfabeto? Pues sí, digifan, descubre los símbolos que utilizan tus personajes preferidos para divertirte dejando inscripciones codificadas.

El alfabeto de los **Digimon**, al igual que el nuestro, tiene 27 letras (en su caso, símbolos). Estos símbolos son muy geométricos y, en algunos casos (como en la "c", la "a" o la "d") nos recuerdan mucho a las runas anglosajonas. Las inscripciones se pueden encontrar en lugares sagrados o grabadas en rocas en forma de mensajes. Codifica tus propios mensajes utilizando el lenguaje **Digimon** y descifra el nombre secreto para entrar en el concurso que te proponemos este mes. Aquí tienes una tabla que te ayudará a comprender el lenguaje **Digimon**:



¡DIBUCONCURSO! D-TERMINAL

El D-Terminal, del que os hablábamos el pasado mes, es capaz de traducir cualquier nombre al lenguaje Digimon. Aquí tienes este nombre, ya codificado. ¿Puedes descifrarlo, digifan? Los que lo consigáis, podréis ganar un fantástico D-Terminal.

Rellena el cupón adjunto con tus datos y envíanos tu respuesta lo antes posible.

DIBUCONCURSO D-TERMINAL

Descifra este nombre:

Respuesta: ....

Nombre y apellidos: .... Edad: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: ...... Piso: .... Puerta: ....

Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

¡TIENES HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE!

DIGI art



1 Héctor Dasí Ferreres Benetússer, (Valencia).

2 Fernando Herrero, 10 años, Segovia.

3 Meritxell Llorens Damas, 11 años, Móra la Nova (Tarragona).

4 Markel Redondo, Bilbao.

5 Montsserrat Arias Gómez, Palamós (Girona).

6 Daniel Toribio Ávila, 11 años, Sevilla.

7 Irene Mateos Martínez, Gijón.

Los capítulos

61 LOS RECUERDOS DE KARI

Con la ayuda de **Izzy**, los niños elegidos consiguen poner fuera de circulación las torres de control del **Digimon Emperador**. Cuando intentan retirar la torre de control que hay en la ciudad, la enorme cantidad de **Gardromon** que les rodea se lo impide. **Kari** y **Gatomon** se ven rodeados de enemigos y sin posibilidad de escapar.

62 LA SOLEDAD DEL DIGIMON EMPERADOR

El nuevo curso también incluye una nueva liga de fútbol entre escuelas. **Ken** y **Davis** se enfrentan durante el partido y **Davis** le hace un arañazo sin querer. De vuelta al mundo digital y, al encontrarse cara a cara con el **Digimon Emperador**, todos se dan cuenta de que tiene el mismo arañazo que **Ken**. Acaban de descubrir un terrible secreto: ¡**Ken Ichijouji** es el **Digimon Emperador**!

63 EL PODER DESENCADENADO DEL ANILLO MALIGNO

Con su secreto al descubierto, **Ken** no puede volver al mundo real y se queda en el Digimundo pensando un nuevo plan para atacar. Mientras entretiene a los niños elegidos con un grupo de molestos [illegible] un anillo negro en el cuello de **Agumon**. El **Digimon** de **Tai** acaba de caer en las garras del **Digimon Emperador**, quien no dudará en atacarles con él.

64 EL ENEMIGO ES METAL GREYMON

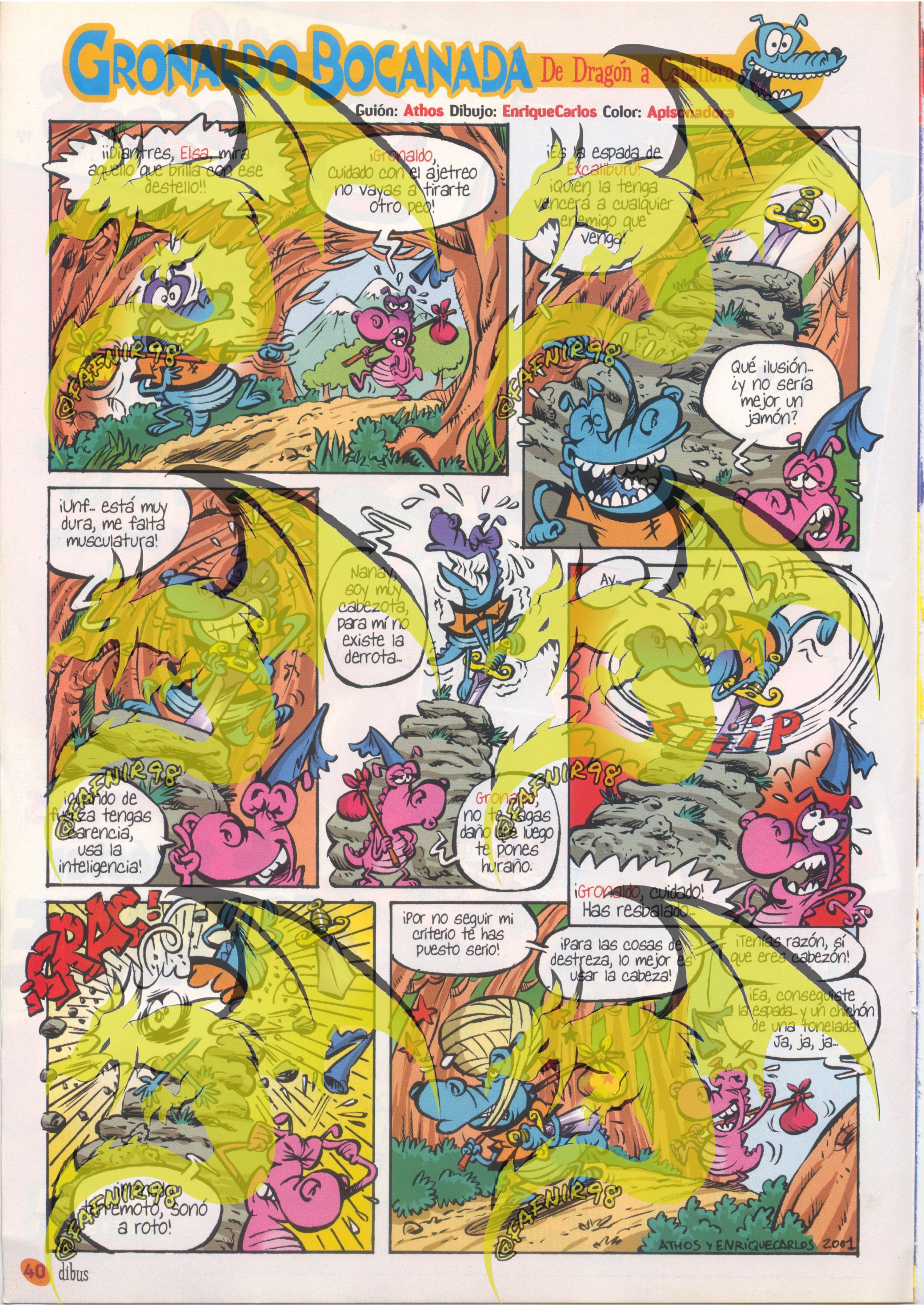
Tai reúne un equipo de rescate para ir en busca de **Agumon** y consiguen liberarle mientras **Ken** investiga una nueva forma de hacer digievolucionar a los **Digimon** a sus niveles más altos. La victoria es efímera para los niños elegidos, porque el **Digimon Emperador** vuelve a capturar a **Agumon** con una Espiral Negra y le obliga a digievolucionar a **Metal Greymon** en su forma [illegible] no es capaz de contraatacar, aunque **Matt** [illegible] hacerle reaccionar diciéndole que por un momento deje sus sentimientos a un lado.

*agradecemos la colaboración de **Fox Kids**



Wilfredo el Caballero
tiene trabajo
Darío Adanti
EL REY ME HA ENCARGADO UNA MISIÓN MUY ELEVADA...
¿ALGUNA GRAN BATALLA?
NO... ...CAMBIAR LAS LÁMPARAS DEL TECHO...
Wilfredo el Caballero
aburre en el polo
Darío Adanti
ME LLAMO WILFREDO, Y VENGO EN UNA MISIÓN DE PAZ...
¡WEK! ¡WEK!
SEÑOR WEWEK, ALGO ME DICE QUE USTED Y YO LLEGAREMOS A SER GRANDES AMIGOS...
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
MANLEY
48
CERAS Acuarelables


THE SIMPSONS ™
Bart, Homer, Marge...
Springfield al completo te espera en las páginas de este espectacular POSTER-BOOK.
22 PÓSTERS
+ 1 póster
GIGANTE
¡BÚSCALO EN TU QUIOSCO O EN TU LIBRERÍA PREFERIDA!
THE SIMPSONS ™
POSTER-BOOK 1
NORMA Editorial
NORMA Editorial
www.norma-ed.es
@FAFNIR98

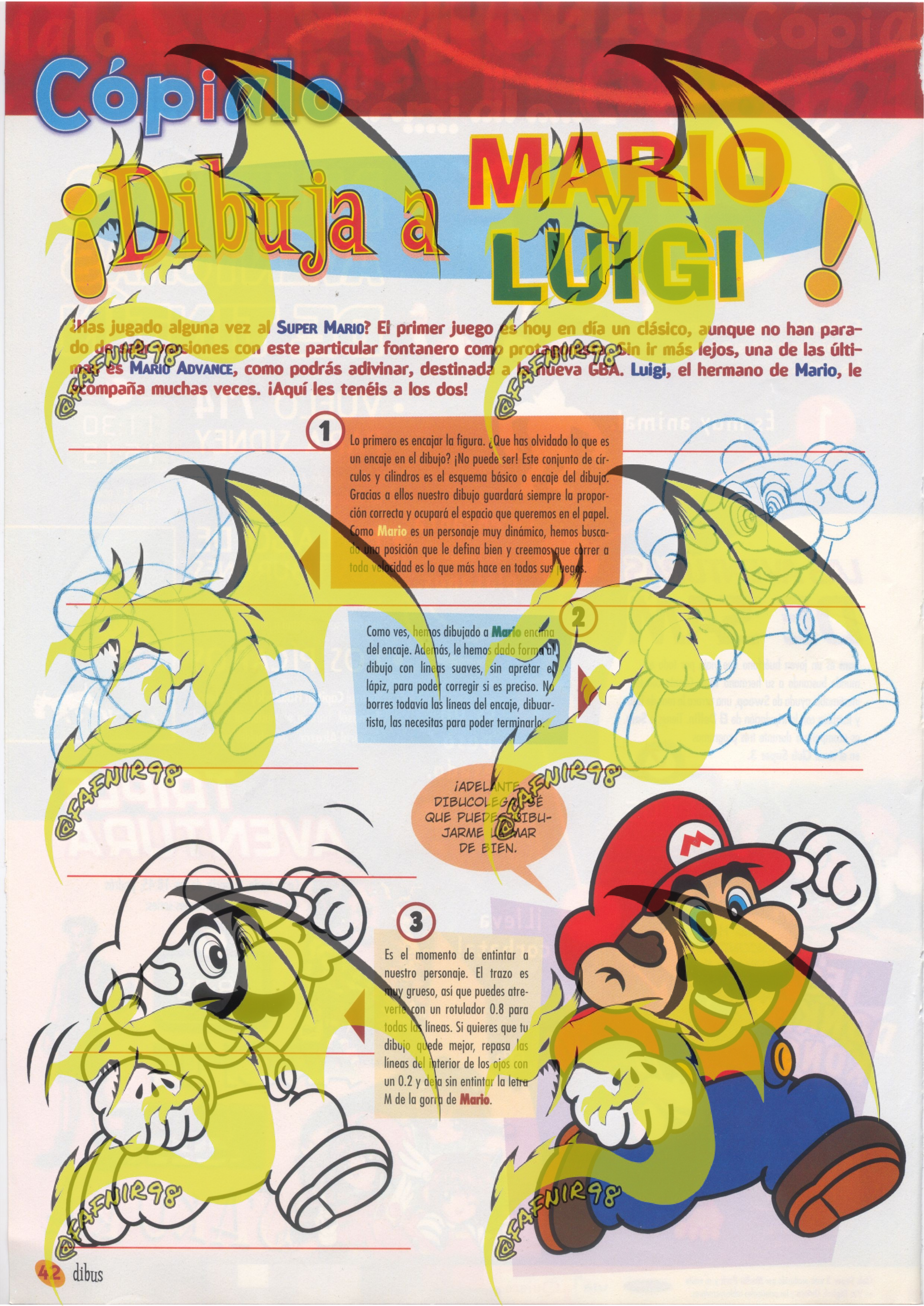

GRONALDO BOCANADA
De Dragón a Caballero
Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora
¡¡Diantres, Elsa, mira aquello que brilla con ese destello!!
¡Gronaldo, cuidado con el ajetreo no vayas a tirarte otro peo!
¡Es la espada de Excaliburú! ¡Quien la tenga vencerá a cualquier enemigo que venga!
Qué ilusión... ¿y no sería mejor un jamón?
¡Unf... está muy dura, me falta musculatura!
Nanay, soy muy cabezota, para mí no existe la derrota...
Ay...
…rza tengas …arencia, usa la inteligencia!
Gronal… no te …agas daño que luego te pones huraño.
¡Gronaldo, cuidado! Has resbalado...
¡Por no seguir mi criterio te has puesto serio!
¡Para las cosas de destreza, lo mejor es usar la cabeza!
¡Tenías razón, sí que eres cabezón!
¡Ea, conseguiste la espada... y un chichón de una tonelada! Ja, ja, ja...
ATHOS Y ENRIQUECARLOS 2001



CLUB SUPER 3
digital
Encuentra a nuestro per-
sonaje
siguiendo
las pistas:
1 Es muy animal.
2 Le encanta comer plátanos.
3 Es un peso pesado.
4 ¡Lleva corbata!
ME HAS ENCONTRADO, DIBUCOLEGA
¡ES DONKEY KONG!
10:15
CADA FIN DE SEMANA NUEVOS CAPITULOS
NUEVAS AVENTURAS DE TINTÍN
• VUELO 714 PARA SIDNEY
Tintín viaja de Australia a Sudamérica haciendo escala en Oriente Medio.
11:30
16:15
SÁBADO 3 Y DOMINGO 4 DE NOVIEMBRE.
• EL LAGO DE LOS TIBURONES
En una isla perdida en medio del océano, extraños sucesos están a punto de ocurrir...
• LOS PÍCAROS
Junto al Capitán Haddock y el Profesor Tornasol, hará la revolución al lado del General Alcázar y los rebeldes pícaros.
LAS AVENTURAS DE SAM
Sam es un joven huérfano que viaja por todo el mundo buscando a su hermano Tom. Cuenta con la inestimable ayuda de Swoop, una urraca la mar de lista y también con la tripulación de El Delfín. Tienes a Sam os acompañará durante tres programas en el canal Club Super 3.
17:05
JUEVES 1, VIERNES 2 Y SABADO 3 DE NOVIEMBRE.
TRIPLE AVENTURA
Cada tarde, a partir de las 18:45, podrás ver estas tres emocionantes series:
18:45
ARCHIE
KONG
SAKURA
Club Super 3 está producido por Media Park y se emite en Via Digital, Quiero y los principales cableoperadores.
Vía
Quiero
@FAFNIR98

¡Dibuja a MARIO y LUIGI!

¿Has jugado alguna vez al SUPER MARIO? El primer juego es hoy en día un clásico, aunque no han parado de sacar versiones con este particular fontanero como protagonista. Sin ir más lejos, una de las últimas es MARIO ADVANCE, como podrás adivinar, destinada a la nueva GBA. Luigi, el hermano de Mario, le acompaña muchas veces. ¡Aquí les tenéis a los dos!



1 Lo primero es encajar la figura. ¿Que has olvidado lo que es un encaje en el dibujo? ¡No puede ser! Este conjunto de círculos y cilindros es el esquema básico o encaje del dibujo. Gracias a ellos nuestro dibujo guardará siempre la proporción correcta y ocupará el espacio que queremos en el papel. Como **Mario** es un personaje muy dinámico, hemos buscado una posición que le defina bien y creemos que correr a toda velocidad es lo que más hace en todos sus juegos.

2 Como ves, hemos dibujado a **Mario** encima del encaje. Además, le hemos dado forma al dibujo con líneas suaves, sin apretar el lápiz, para poder corregir si es preciso. No borres todavía las líneas del encaje, dibuartista, las necesitas para poder terminarlo.

3 Es el momento de entintar a nuestro personaje. El trazo es muy grueso, así que puedes atreverte con un rotulador 0.8 para todas las líneas. Si quieres que tu dibujo quede mejor, repasa las líneas del interior de los ojos con un 0.2 y deja sin entintar la letra M de la gorra de **Mario**.



1

Le toca el turno a **Luigi**, el hermano de **Mario**. **Luigi** es muy habilidoso, un auténtico manitas. Como es un personaje más calmado y cerebral, es delgado y más alto. Como ves, hemos elegido una posición más tranquila para dibujar a este personaje. Encaja el dibujo. Sabes cómo hacerlo. La cara alargada es un gran óvalo acabado en punta. Para el cuerpo también utilizamos un óvalo (no un círculo, como en **Mario**). Las piernas son dos consistentes cilindros rematados por los pies, a los que damos una forma bastante definitiva. Ya verás que, cuanto más avances en el dibujo, cada vez harás los esquemas más completos, con formas más definidas.

2

Como en **Mario**, damos forma al dibujo. **Luigi** es muy parecido a su hermano, así que, con el esquema que acabas de dibujar, no será nada difícil que te quede igualito a nuestro dibujo. ¿Ves?

3

Para entintar, sigue los consejos de la página anterior. Pero fíjate en un detalle: hay muchas líneas que empiezan siendo gruesas y acaban más finas o "en punta". Para conseguir este efecto de acabado de línea "en punta" puedes utilizar rotuladores de varios grosores (dando el acabado con un 0.2) o, si te atreves, con un pincel. Si pintas con rotuladores de punta gruesa, recuerda que puedes hacer el proceso al revés: primero colorear sobre el dibujo a lápiz y, por último, entintar. De esta manera no se te ensuciará el dibujo.



Atrévete con... Las Supernenas™

¡No te pierdas a Las Supernenas en la tele! Las tienes por partida doble: en Cartoon Network a las 8:40 y a las 20:00 y en La Hora Warner en TVE-1 a las 10:00.

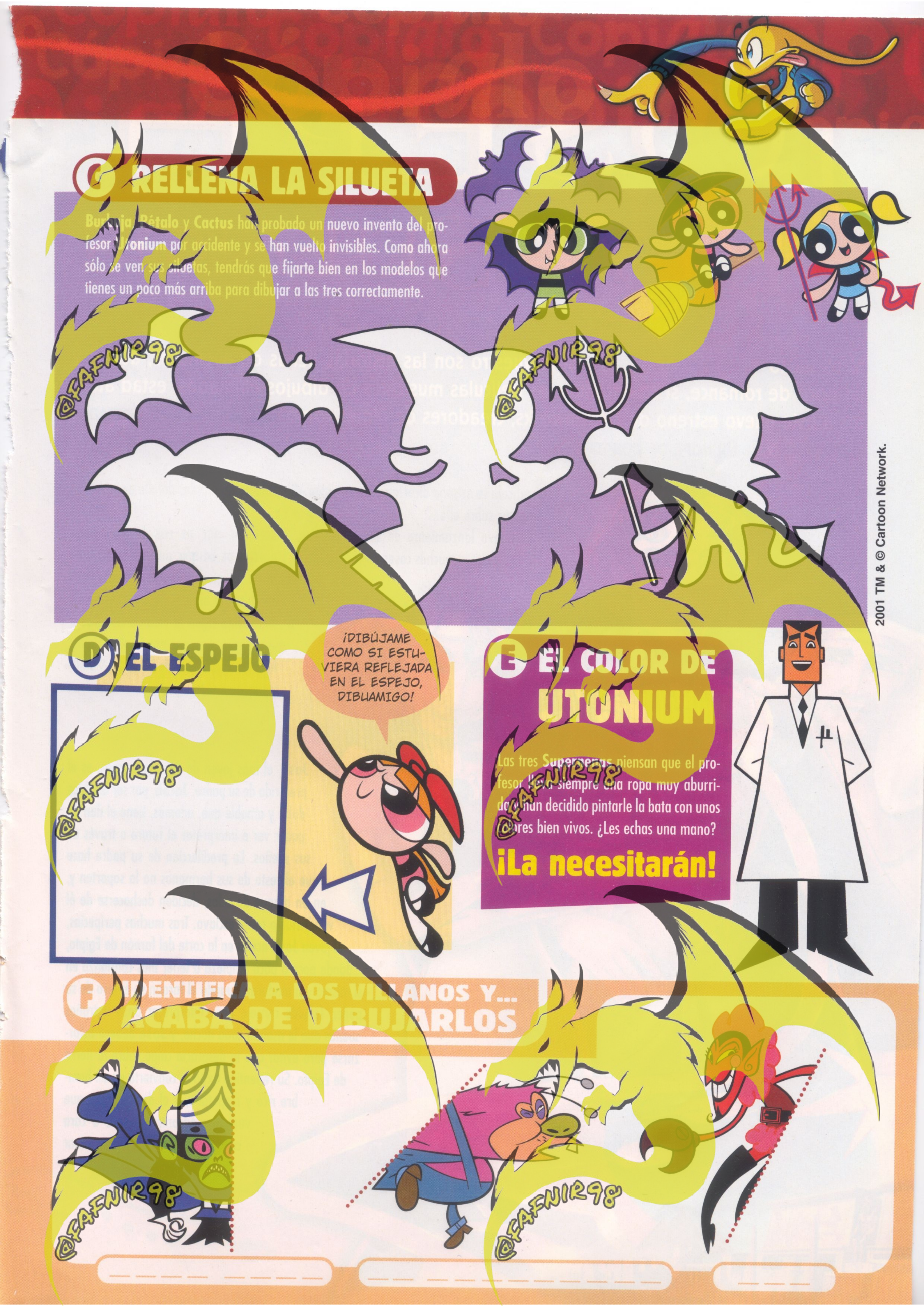
A DALE TINTA Y COLOR

Nuestras **Supernenas** necesitan que les des color para defender Townsville de los estrafalarios villanos que la acechan... ¡Ayúdalas!

Las Supernenas dibujan y hacen sus deberes tranquilamente... Como ves, a ellas también les gusta darle a los lápices de colores, igual que a ti.

B TERMINA LA FIGURA

Dibu te ha ayudado un poquito a empezar este dibujo del alcalde. ¿Puedes terminarlo, dibuartista?


RELLENA LA SILUETA
Burbuja, Pétalo y Cactus han probado un nuevo invento del profesor Utonium por accidente y se han vuelto invisibles. Como ahora sólo se ven sus siluetas, tendrás que fijarte bien en los modelos que tienes un poco más arriba para dibujar a las tres correctamente.
D EL ESPEJO
¡DIBÚJAME COMO SI ESTUVIERA REFLEJADA EN EL ESPEJO, DIBUAMIGO!
E EL COLOR DE UTONIUM
Las tres Supernenas piensan que el profesor lleva siempre una ropa muy aburrida y han decidido pintarle la bata con unos colores bien vivos. ¿Les echas una mano?
¡La necesitarán!
F IDENTIFICA A LOS VILLANOS Y... ACABA DE DIBUJARLOS
2001 TM & © Cartoon Network.
@FAFNIR98



JOSEPH
REY DE LOS SUEÑOS

Si os gustó El Príncipe de Egipto, si lo vuestro son las historias llenas de aventuras, acción y un poco de romance, si os encantan las películas musicales de dibujos animados, estad atentos a este nuevo estreno de Dreamworks, creadores de filmes como La Ruta hacia El Dorado, Hormigaz o El Príncipe de Egipto.

Esta película se estrena directamente en vídeo, dibucolega, no pierdas detalle de lo que te contamos sobre ella...

El nuevo lanzamiento de **Dreamworks**, JOSEPH, EL REY DE LOS SUEÑOS, tiene muchas cosas en común con **EL PRÍNCIPE DE EGIPTO**, pero no se trata de una segunda parte, ni mucho menos. Basada también en una historia bíblica, no creáis que vais a saber cómo sigue la vida de **Moisés** y sus amigos, sino que nos explica la historia de **José**, otro de los relatos bíblicos más conocidos.

José, el más joven de once hermanos, es el preferido de su padre, **Jacob**, por ser un chico dulce y amable que, además, tiene el don de poder ver e interpretar el futuro a través de sus sueños. La predilección de su padre hace que el resto de sus hermanos no lo soporten y, en un ataque de celos, deciden deshacerse de él vendiéndolo como esclavo. Tras muchas peripecias, el joven **José** acaba en la corte del faraón de Egipto, donde poco a poco empieza a tener más confianza en sí mismo y a madurar. Cuando el faraón se entera de su poder, le pide consejo para interpretar unos extraños sueños que le asaltan cada noche, y **José** deberá esforzarse para evitar que la desgracia caiga sobre la tierra de Egipto. Su repentino éxito lo convierte en un hombre rico y respetado, y el destino hace que vuelva a encontrarse cara a cara con sus hermanos, y deba tomar una difícil decisión...

La producción

Tomando como base algunos diseños y el trabajo previo para **EL PRÍNCIPE DE EGIPTO**, los directores, **Robert Ramírez** y **Rob LaDuca** decidieron intentar adaptar esta historia bíblica para que no perdiera su espíritu original pero incluyendo canciones y un buen diseño de personajes. Entre los colaboradores destacan los diseñadores de personajes de **EL PRÍNCIPE DE EGIPTO**, **Carter Goodrich**, **Chris Aguirre** y **Fred Warter** y también **Nizo Yamamoto**, uno de los directores artísticos de **LA PRINCESA MONONOKE**. Los diseños son tan espectaculares como los de la primera película egipcia del estudio, con dibujos que siguen el mismo estilo y un gran cuidado en la animación. Además de estar totalmente hecha por ordenador, destacan las secuencias de los sueños de **José**, muy espectaculares. Y no es para menos, ya que la producción de la película ha durado más de tres años y ha ocupado a 490 profesionales desde 1997. En nuestro país, el vídeo verá la luz el 31 de octubre.



JOSEPH TIENE LA HABILIDAD DE DESCIFRAR SUEÑOS, DE VER EL FUTURO EN ELLOS... ESE DON LO APROVECHARÁ EL FARAÓN DE EGIPTO PARA SALVAR A SU PUEBLO.

Las voces

En una película de dibujos animados las voces de los personajes son tan importantes como su diseño, porque son capaces de transmitir todo tipo de sentimientos. Como estaban muy convencidos de ello, el equipo se esforzó mucho en conseguir a los mejores actores para cada papel. Así, **Ben Affleck** (**ARMAGEDDON**, **PEARL HARBOR**) es **José**; uno de los hermanos del protagonista, **Judah**, es interpretado por **Mark Hamill** (**Luke Skywalker** en **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS**), **Jodi Benson**, la **Ariel** de **LA SIRENITA**, es **Asenath**. Incluso Dan **Castellaneta**, el doblador americano de **Homer Simpson**, tiene un papel en el film. En la versión española ha sido **Manuel Feijóo** quien ha puesto la voz a **José**.



SEGUIMOS AVANZANDO POR JOHTO

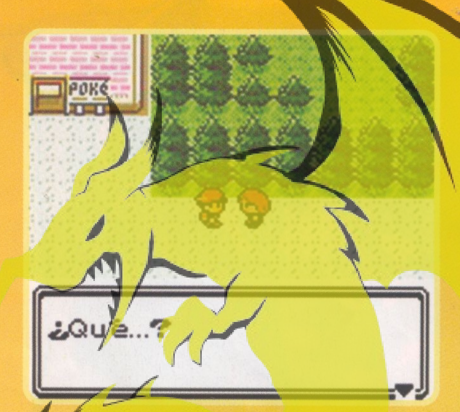


RUTA 30

Objetos imprescindibles: Huevo misterioso, Pokédex

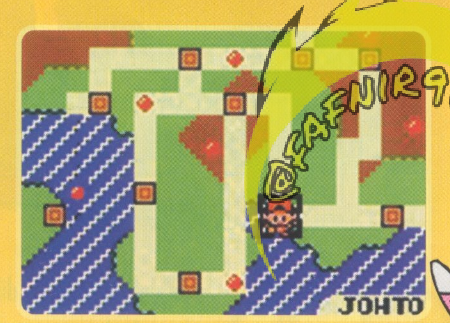
Pasado el cartel que dice RUTA 30 verás la casa donde te darán tu primera BAYA. Justo al lado hay un tipo de árbol del que puedes recoger uno de estos frutos. Recuerda que LOS FRUTOS DE LOS ÁRBOLES VUELVEN A CRECER AL DÍA SIGUIENTE.
Hacia el norte verás el cartel que anuncia la CASA DEL SR. **POKÉMON**. Ve por el camino de la derecha hasta llegar a la casa. Allí, este tipo te entregará el HUEVO MISTERIOSO. Y **OAK**, que permanece a su lado, nos dará la última versión de alta tecnología de la Pokédex.
Regresa a Pueblo Primavera porque **ELM** te está buscando. Antes ve a Ciudad Cerezo y sana a tus **Pokémon**. Justo cuando salgas hacia Pueblo Primavera, un desconocido te retará a un combate. Pues a luchar.

Cuando llegues al laboratorio de **ELM**, un policía te contará que un joven de pelo largo y rojo ha robado un **Pokémon**. Al saber que has combatido con él, te pedirá su nombre. Dale el que tú quieras. Cuando el policía se marche, **ELM** alucinará con tus adquisiciones y te dirá que ya estás preparado para convertirte en un maestro **Pokémon** y que debes ir al gimnasio de Ciudad Malva. Antes de salir recibirás cinco POKÉBALLS. Vuelve a casa y habla con mamá. Deja que ella te administre el dinero, porque comprará cosas que tú no puedes encontrar en las tiendas.









Parece mentira que en una consola tan pequeña y portátil pueda caber todo un mundo tan completo como el de **Johto**.



NOTICIAS • NOTICIAS • NOTICIAS • NOTICIAS • NOTICIAS • NOTICIAS

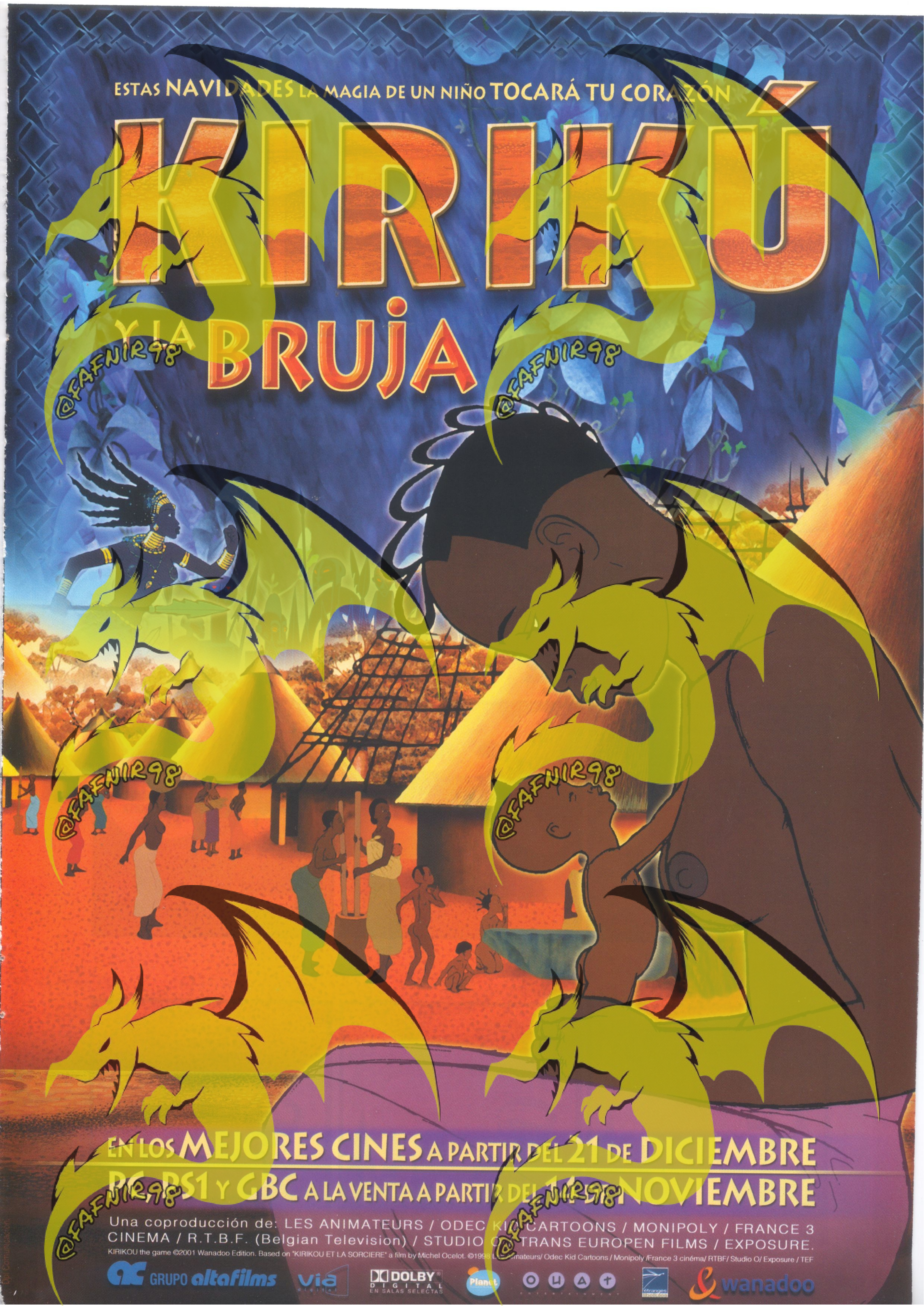
Pokémon mini
LA NUEVA ESTRELLA DE NINTENDO

Pokémon Mini es la nueva consola de Nintendo y se presentó en el *Nintendo show* de Londres, en septiembre. En realidad es una miniconsola, aunque está tan equipada como las máquinas "grandes". Con ella podrás jugar a minijuegos de POKÉMON. Concretamente, se han anunciado cuatro títulos: **POKÉMON PINBALL** (versión del juegazo de Game Boy), **POKÉMON PUZZLE COLLECTION**, **POKÉMON ZANNY CARDS** (al estilo de TRADING CARD) y POKÉMON PARTY.
Pokémon Mini incorpora un puerto de infrarrojos (como el de Game Boy Color) y además puede soportar un sensor de movimiento, un rumble vibratorio y un cronómetro de **Celebi**. Su estreno mundial será en primavera de 200[illegible], al parecer, de forma simultánea en todo el mundo.


PEPPER, ¡LEGO ISLAND NECESITA TU AYUDA OTRA VEZ!
El alocado Brickster se ha escapado de la cárcel y quiere destruir LEGO Island. Sólo tú puedes detenerle. Para ello, necesitarás usar todos tus reflejos, así como tu inteligencia e imaginación para averiguar todos sus trucos y desafiar todos los obstáculos que encontrarás en el camino. Explorarás 3 islas, conocerás a más de 50 personajes de LEGO, experimentarás 18 niveles de aventuras y acción en distintos escenarios de agua, aire o tierra, y conducirás los vehículos más alocados en 8 únicos subjuegos.
Así que, Pepper, ¿estás preparado para entrar en acción?
LEGO
ISLAND 2
THE BRICKSTER'S REVENGE
Ahora disponible en GAME BOY ADVANCE
and "PLAYSTATION" are trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO®, GAME BOY COLOR™, GAME BOY ADVANCE™, and are trademarks of NINTENDO CO. LTD.
just imagine...
® LEGO, the LEGO logo and the LEGO brick are registered trademarks of the LEGO Group. © 2001 The LEGO Group.
www.LEGO.com
JOIN THE FUN!
2376
@FAFNIR98

Daniel Torres




ESTAS NAVIDADES LA MAGIA DE UN NIÑO TOCARÁ TU CORAZÓN
KIRIKÚ
Y LA BRUJA
EN LOS MEJORES CINES A PARTIR DEL 21 DE DICIEMBRE
PC, PS1 Y GBC A LA VENTA A PARTIR DEL
NOVIEMBRE
Una coproducción de: LES ANIMATEURS / ODEC KID CARTOONS / MONIPOLY / FRANCE 3 CINEMA / R.T.B.F. (Belgian Television) / STUDIO O / TRANS EUROPEN FILMS / EXPOSURE.
KIRIKOU the game ©2001 Wanadoo Edition. Based on "KIRIKOU ET LA SORCIERE" a film by Michel Ocelot. ©1998 Les Animateurs/ Odec Kid Cartoons / Monipoly /France 3 cinéma/ RTBF/ Studio O/ Exposure / TEF
GRUPO altafilms
via digital
DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS
Planet
étranges libellules
wanadoo
@FAFNIR98


DINOKID
David Ramírez
MI VAQUERO DETIENE A TU COCHE.
¡PERO MI ACTION SOLDIER MAN SE LO CARGA!
¡¡HASTA QUE LLEGA MI SUPERROBOT Y LO DERROTA!!
¡¡¡ENTONCES APARECE GODZILLA Y LO PISA!!!
¡JA! TE HE ADELANTADO.
¡MI COCHE TE DEJA ATRÁS, CARACOL!
¡SÍ! ¡ESTOY A PUNTO DE LLEGAR PRIMERO!
PERO APARECE GODZILLA Y PISA TU COCHE.
EMPIEZO A VER UNA PAUTA.
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¡TE APUESTO LO QUE QUIERAS A QUE NO PUEDES VOLAR!
¡OPS!
¡CARAY! ¡ERA UNA MARIQUITA GIGANTE!
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¡HOLA, MONTAÑAS!
¡HOLA, MONTAÑAS!
¡HOLA, MONTAÑAS!
¡HOLA, MONTAÑAS!
PERDONA, PERO YO NO ME LLAMO MONTAÑAS...
@FAFNIR98

AHORA DISNEY CHANNEL SE MULTIPLICA POR 4



Un canal de TV lleno de películas, series, dibujos y programas en los que puedes participar.



1.



Igual que Disney Channel, pero una hora más tarde.



2.

Un nuevo canal de TV para que los más pequeños aprendan divirtiéndose.

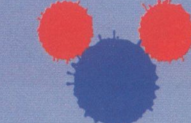
3.

24 horas de dibujos animados clásicos y de hoy.



4.

A partir del 16 de Noviembre el canal de la imaginación tiene cuatro canales. Uno para cada miembro de la familia. Y todos para uno.

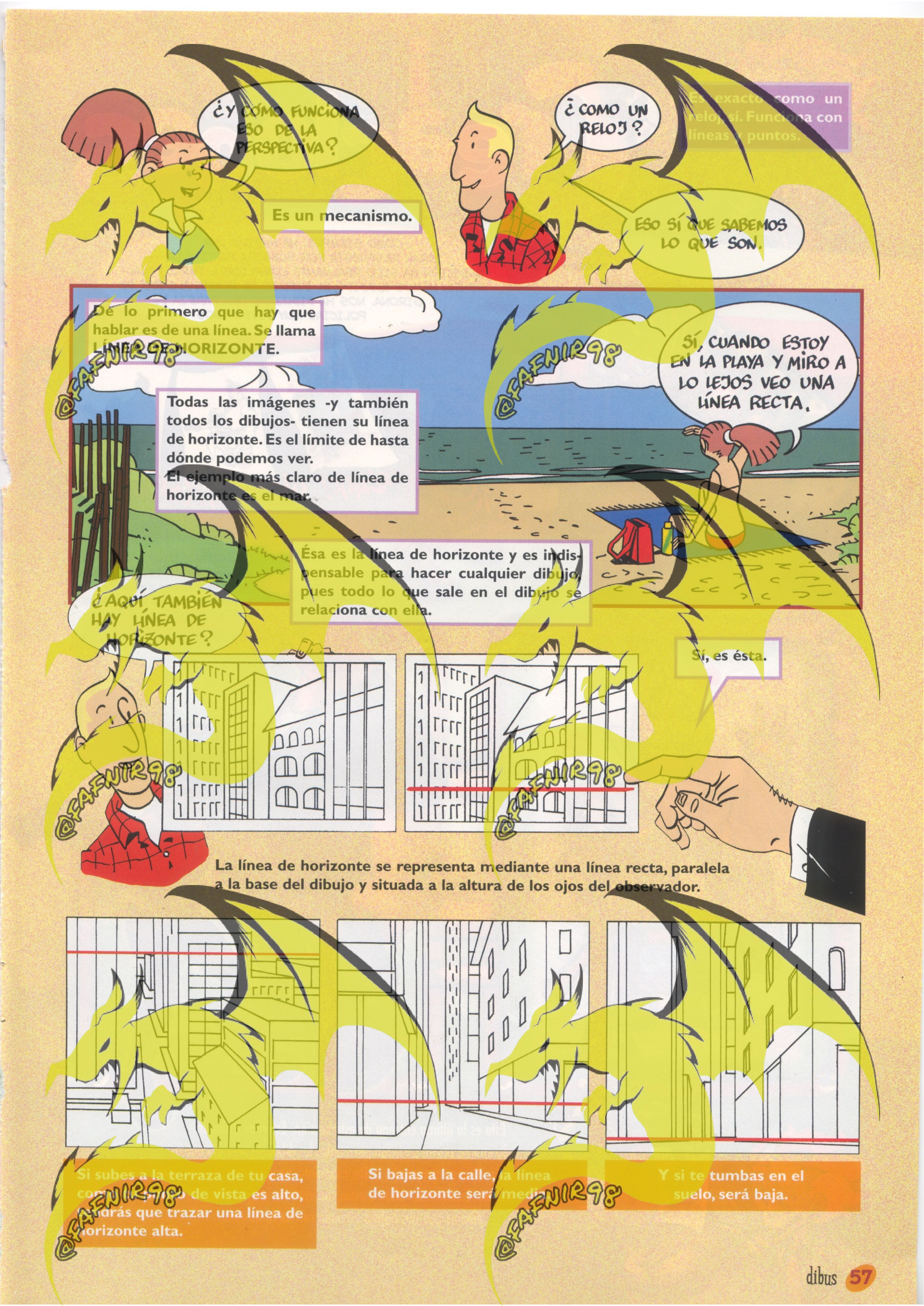



KID PAD
Midam
GAME
GAM
CITYGAME
BLORK!
?
3000 PUNTOS
¡BLORK!
LALALAAA
?
?
?
GAME OVER
¡ESHA VEINTE DUROS!
BLENG
¿CUÁNTO HEMOS HECHO HOY?
PFFF... UNAS CINCO MONEDAS...
KROOI
AVERIADA
¡SI DIBUJARAS MEJOR, GANARÍAMOS MÁS DINERO Y NOS DARÍAN MENOS PATADAS!
MIS DIBUJOS SON BUENOS. LO QUE NO MOLA SON TUS EFECTOS SONOROS...
34



DIBU CONCURSO
BATMAN OF THE FUTURE
El hombre murciélago se desplaza en el batmóvil para no perder de vista a los villanos que azotan Gotham City... Acompáñale en su cruzada contra el mal consiguiendo una de estas geniales figuras.
Sorteamos 15 figuras de Batman.
Si quieres ganar una contesta a esta pregunta facilona y envíanos tu carta dibucolega:
¿A qué animal te recuerda el traje de Batman?
Hasbro
www.hasbroiberia.com
Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO BATMAN
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de noviembre para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO BATMAN
¿A qué animal te recuerda el traje de Batman?
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98


Jóvenes Dibujantes
Una guía para comenzar a dibujar
por Daniel Torres
La perspectiva
¿Te has fijado en que, cuando haces un dibujo, estás metiendo objetos que tienen tres dimensiones en un papel que sólo tiene dos?
Esa magia se llama PERSPECTIVA.
¡ES MAGIA!
Gracias a la perspectiva las cosas que dibujas guardan su posición y su tamaño real dentro del dibujo.
Por ejemplo, vosotros sabéis que todas las farolas son del mismo tamaño, pero la que está más cerca de nosotros se ve más grande que la que está al fondo.
O SEA QUE CUANTO MÁS LEJOS ESTÁ...
...MÁS PEQUEÑA PARECE UNA COSA.
Pues es la perspectiva la que hace que puedas dibujar juntos los objetos que en realidad están situados a distintas distancias.
Como ves, la perspectiva es imprescindible para que tus dibujos sean "reales" y se parezcan al modelo.
56



¿Y CÓMO FUNCIONA ESO DE LA PERSPECTIVA?
Es un mecanismo.
¿COMO UN RELOJ?
Es exacto como un reloj, sí. Funciona con líneas y puntos.
ESO SÍ QUE SABEMOS LO QUE SON.
De lo primero que hay que hablar es de una línea. Se llama LÍNEA DE HORIZONTE.
Todas las imágenes -y también todos los dibujos- tienen su línea de horizonte. Es el límite de hasta dónde podemos ver.
El ejemplo más claro de línea de horizonte es el mar.
SÍ, CUANDO ESTOY EN LA PLAYA Y MIRO A LO LEJOS VEO UNA LÍNEA RECTA.
Ésa es la línea de horizonte y es indispensable para hacer cualquier dibujo, pues todo lo que sale en el dibujo se relaciona con ella.
¿AQUÍ TAMBIÉN HAY LÍNEA DE HORIZONTE?
Sí, es ésta.
La línea de horizonte se representa mediante una línea recta, paralela a la base del dibujo y situada a la altura de los ojos del observador.
Si subes a la terraza de tu casa, como tu punto de vista es alto, tendrás que trazar una línea de horizonte alta.
Si bajas a la calle, la línea de horizonte será media.
Y si te tumbas en el suelo, será baja.



Dibu Creaciones

por Abel Carrasco y Amadeu Aldavert

A pesar de la calidad del dibujo de **Román**, esta vez la máquina deberá darle un toque más serio a los personajes, ya que el videojuego lo requiere. Por lo demás, nos limitaremos a los mínimos cambios de siempre.

Ésta es la última entrega de esta sección. Estamos trabajando en una nueva sorpresa para todos los dibuartistas a los que os guste diseñar personajes... De momento no podemos deciros nada más porque es secreto. Esperamos volver a estar con vosotros muy pronto. Os agradecemos todos los dibujos que nos habéis enviado con tanta ilusión.


CLUB SUPER 3
"Existe un tesoro para los más pequeños, solo podrás encontrarlo si hallas la vía, el quiero o el cable que te convenga"
¿Qué querrá decir, Milú?
Club Super 3 es un canal producido por Media Park, emitido en Vía Digital, Quiero, y los principales cableoperadores del país.
@FAFNIR98


Cosmo
Daniel Torres
DANIEL TORRES



DIBU CONCURSO
DORAEMON
LA PELÍCULA
Shizuka ha sido raptada por el malvado Abujil... ¡Acompaña a Doraemon, Nobita, Suneo y Gian a rescatarla! El lejano oriente es el escenario de esta genial película llena de aventuras y buen humor.
Sorteamos vídeos y DVD de la película Doraemon y las mil y una aventuras.
¿Quieres ganar uno, dibucolega?
Pues contesta a esta pregunta y envíanos rápidamente la respuesta:
En la película, ¿en qué viajan Doraemon y su pandilla cuando van por el desierto?
VERSIÓN CASTELLANA
DORAEMON
LA PELÍCULA
y las mil y una aventuras
Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
DORAEMON, LA PELÍCULA
Revista ¡Dibus!
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de noviembre para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO DORAEMON, LA PELÍCULA
En la película ¿En qué viajan Doraemon y su pandilla cuando van por el desierto?
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98

ColoréAlo

LOS EFECTOS

¡Dibucolegas! Ya estamos otro mes con vosotros. Hoy aprenderemos un poco más sobre cómo hacer efectos; esta vez será mezclando gouache y anilinas.

por Veroh

Materiales:

- Papel marca Canson
- Anilinas Vallejo
- Gouache

PASO 1

Como hemos explicado con anterioridad, daremos una primera capa de color plano con la anilina, teniendo en cuenta que tiene que ser un color claro, para que las sombras contrasten más, aunque también depende de vosotros.

2

¡SI OS
TOMÁIS LAS COSAS
CON PACIENCIA
OBTENDRÉIS ME-
JORES RESULTADOS!

PASO 2

Pondremos las sombras allí donde las necesite la ilustración, aunque dejaremos reservas en las zonas donde luego pintaremos con gouache, ya que el gouache tiene el riesgo de transparentarse un poco si te pasas con el agua, y de esta manera no se ensuciará tanto el color.



PASO 3

Ya tenemos toda la ilustración pintada con anilina. El gouache se utiliza para retocar la ilustracion y que tenga más vida. Ahora depende de ti que le saques el mayor partido a mezclar estas dos técnicas, sobre todo para hacer brillos u otros efectos de iluminación. Pero, recuerda, no te pases.

PASO 4

Una vez te hayas pensado dónde colocar los brillos, adelante con el gouache.

En esta ilustración pondremos efectos de escamas en el extraterrestre lila, brillos en el casco y un rebrillo azul en los personajes.

Así hemos acabado este mes con el Coloréalo, dibuartistas. Nos vemos el próximo para seguir mostrándoos nuevos efectos con técnicas de color.


Zoé en el país de las hadas
Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda
SÍ... ESTE ES EL CONTRATO QUE MARIUS, "MI FANTASMA", ME HA DADO... ¿SEGURO QUE ES LEGAL?
DÉJAME VER...
A VER... GRITERÍO Y RUIDO DE CADENAS DE 24:00 A 24:15 SALVO LOS JUEVES (SU DÍA LIBRE)...
...DOS POLTERGEIST AL AÑO (FECHAS A CONVENIR) ... SUSTOS A INVITADOS SEGÚN CONVENIO ... BLA, BLA, BLA... BLA, BLA, BLA...
¡PUES PARECE TODO EN ORDEN!
¡NO LE DES MÁS VUELTAS, ZOÉ! YA VERÁS QUÉ PRONTO TE ACOSTUMBRAS. TE ASEGURO QUE, EN UN PAR DE MESES, YA NO PODRÁS VIVIR SIN ÉL...
YA... YA...
SIN EMBARGO NO LOGRO QUITARME DE ENCIMA LA SENSACIÓN DE HABER PAGADO LA NOVATADA...
ZOÉ
...AL FIRMAR LA CLÁUSULA ESA DE "FIESTA Y JOLGORIO DE DURACIÓN INDETERMINADA PARA INAUGURAR LA CASA".
¡SALUD, CHACHI-PATRONA!
¡EL VINO QUE VENDE ASUNCIÓÓÓN...!
¿UNA COPITA?
¿PUEDO DORMIR EN TU CASA HASTA QUE TERMINEN?
VERGARA+ÁGREDA 2001
@fafnir98


DIBU CONCURSO
Barbie en El Cascanueces
Clara recibe un bonito regalo el día de su cumpleaños: un cascanueces decorativo... Barbie protagoniza su primera película en 3 dimensiones, que está llena de espectaculares planos y trabajadas coreografías.
SORTEAMOS VÍDEOS DE BARBIE EN EL CASCANUECES.
¿Quieres ganar uno, dibucolega?
Dibújanos a tu Barbie preferida.
SU PRIMERA PELICULA
Barbie
El Cascanueces
UNIVERSAL
A la venta a partir del 10 de octubre.
Envíanos tus dibujos junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
UNIVERSAL
DIBUCONCURSO
BARBIE EN EL CASCANUECES
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de noviembre para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO BARBIE
EN EL CASCANUECES
Dibújanos a tu Barbie preferida.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:



MUNDO CURIOSO
Expediente 6:
FÓSILES
por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora
¡OFICIAL BE! ¡ALERTA! MONSTRUOS DEL ESPACIO EXTERIOR SE HAN METIDO DENTRO DE LAS ROCAS Y PREPARAN LA INVASIÓN DE NUESTRO PLANETA...
¡CLARO QUE SÍ, JEFE! ROMPAMOS ESTA ROCA A VER SI HAY ALGUNO DENTRO, ¿VALE?
TAP TAP
DATOS DE PARTIDA
El término fósil, en biología, describe cualquier prueba directa de un organismo con más de 10.000 años de antigüedad. Los fósiles son las mejores pruebas que tienen los científicos para descubrir el pasado.
CUMPLEAÑOS FELIZ, J.J. ¡¡YA ES USTED UN FÓSIL!!
A QUE LE METO UN PAQUETE POR GRACIOSO, BE...
CUADERNO DE CAMPO
NOTAS: Hacen falta millones de años para que un hueso se convierta en fósil, y muchos de ellos no lo lograrán nunca. El proceso por el que un hueso se fosiliza es lento, pero muy sencillo. Una vez que desaparecen las partes blandas del animal y sólo quedan los huesos enterrados, los minerales de la tierra empiezan a meterse por los pequeños poros de los huesos. Con el paso de los años, lo que antes era hueso ahora se ha convertido en piedra, se ha petrificado, es más duro y resistente al paso del tiempo.
¿VE? LOS FÓSILES SON PIEDRAS CON FORMA DE ANIMALES PREHISTÓRICOS.
A. El mineral se va metiendo entre los poros del hueso.
B. Al final, el hueso se ha convertido en una piedra dura y resistente.
MINERAL
¡¿LOS EXTRATERRESTRES SON CAPACES DE CONVERTIRSE EN PIEDRA?!
¡INCREÍBLE! ¡QUÉ CARADURAS!
Gracias a las pruebas del Carbono 14 y la radioactividad, los científicos pueden calcular la edad de un fósil de 3.500 millones de años de antigüedad, que es la edad que se calcula que tiene nuestro planeta. ¿No es alucinante?
EL RÉCORD
PERO NIÑO, ¿QUÉ LE HAS DADO AL PERRO?
14 CUCHARADAS DE BICARBONATO, ¡ES QUE QUERÍA SABER SU EDAD!


LO MÁS
Hace unos años, se encontró un nemetócero (un mosquito), atrapado en ámbar, que es una resina endurecida que permite que el animal se conserve. Pues bien, gracias a esto los científicos trabajaron con la idea de poder clonar dinosaurios y el director de cine Steven Spielberg hizo la película "Parque Jurásico".
¡PAPÁ, YO DE MAYOR QUIERO SER FÓSIL, COMO EL ABUELO!
J.J. y Be
EL FÓSIL DE J.J.
Athos / EnriqueCarlos 6
SALIMOS EN MISIÓN ESPECIAL AL DESIERTO DE ALMERÍA. NUESTRO OBJETIVO: **ENCONTRAR FÓSILES**.
¡QUÉ CALOR!, JEFE, ¿ME PUEDE DECIR QUÉ HACEMOS AQUÍ?
PUNTO UNO: DESCUBRIR LOS EXTRATERRESTRES QUE SE ESCONDEN DENTRO DE LAS PIEDRAS...
... Y PUNTO DOS: ¡DESTRUIRLOS!
PAF PAF PAF PAF
¡NO HAGA ESO! ¡LOS FÓSILES SIRVEN PARA ESTUDIAR EL PASADO!
¡VOY A DESTRUIR A TODOS LOS INVASORES DE LA GALAXIA!
PAF PAF
¡JEFE, DEJE DE GOLPEAR EL SUELO, PUEDE PROVOCAR UN DESPRENDIMIENTO! ¡PARE YA!
TOMA TOMA
BRORONG
FONK
AY AY
ANDA, PERO SI DEBAJO DE ESTA PIEDRA HAY UN FÓSIL... ¡ES IGUAL QUE EL JEFE!
CRUNCH
¡PUES HABRÁ QUE DESTRUIRLO! ¡SON LAS ÓRDENES!
¡Y HABLA EN UNA LENGUA RARÍSIMA! NO SE LE ENTIENDE NADA DE NADA.
NOG... HOG... LO HAGAGAS NNO...
TAP TAP
PERDONE, JEFE, PERO YO CREÍ QUE ERA UN FÓSIL...
ESTO DE LOS FÓSILES ES UN ROMPECABEZAS...
¡EXPEDIENTE CERRADO!


Catálogo de DIBUJANTES
EL DIBUJANTE DE TERROR
por Amadeu
Al dibujante de terror le encanta meter miedo a la gente. Si no te asustas leyendo una de sus historias, sólo tienes que mirar su forma de vestir: el susto está garantizado.
El lápiz mágico perteneció a un brujo de la Edad Media. Todo aquello que sea dibujado con este instrumento quedará impregnado con su magia y ésta conseguirá dar a los dibujos un aspecto terrorífico. No deja de ser curioso que, a pesar de tener mil años, el lápiz tenga el mismo aspecto que cualquier otro que podamos comprar en una papelería.
La calavera es falsa, el dibujante de terror la compró en un Todo a Cien. La utiliza para inspirarse o como modelo cuando dibuja alguna historieta de zombies. Cariñosamente la llama Manolito y suele tener con ella largas conversaciones sobre temas profundos y filosóficos.
MADE IN TAIWAN
Aunque parece un libro de brujería, no es otra cosa que su libro de muestras profesional, en el que guarda sus mejores trabajos. Es pesado de transportar, pero considera que es estéticamente coherente con las historias de su interior.
Este amuleto lanza maldiciones a los morosos. Esto es lo que nuestro dibujante les cuenta a sus clientes nuevos, intentando provocarles algo de miedo y así evitar quedarse sin cobrar. Evidentemente, el método no funciona demasiado bien.
SALÓN DEL CÓMIC, 13:00.
SEÑOR DIBUJANTE. ¿SERÍA USTED TAN AMABLE DE HACERME UN DIBUJITO?
¡CÓMO NO, CHIQUITÍN.
FIW FIW FIW
¡BUAAAA! ¡TENGO MIEDO, MAMÁ!



DIBU CONCURSO
Harry Potter
CLASE DE LEVITACIÓN
La Levitación es una técnica difícil que todo mago que se precie debe aprender. Harry intenta aprenderla en la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería... Con este particular juego, tú también podrás asistir a las clases de Levitación, dibucolega.
SORTEAMOS JUEGOS DE LA CLASE DE LEVITACIÓN DE HARRY POTTER.
¿Quieres ganar uno?
Dibújanos a Harry Potter con sus amigos.
Harry Potter
SORCERER'S STONE
LEVITATING CHALLENGE
MATTEL
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
HARRY POTTER.
CLASE DE LEVITACIÓN
Revista ¡Dibus!
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de Noviembre para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO HARRY POTTER. CLASE DE LEVITACIÓN
Dibújanos a Harry y sus amigos.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



Tu propia portada

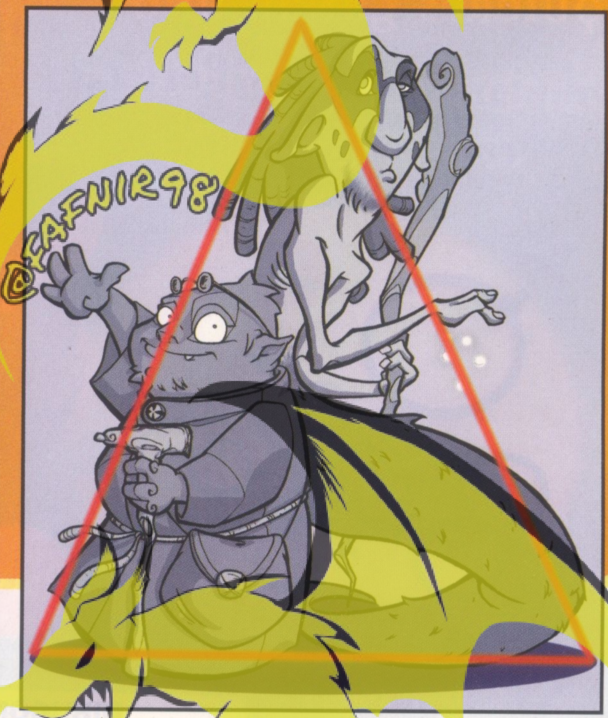
Dibucolegas, es hora de empezar a vender nuestro cómic, así que, este mes le toca el turno a la portada. Tened en cuenta que es lo primero que verá la gente, así que no perdáis detalle de lo que os explicamos a continuación para que os compren todos vuestros ejemplares.

por Veroh Escola JOSO Cómic

COMPOSICIÓN PIRAMIDAL



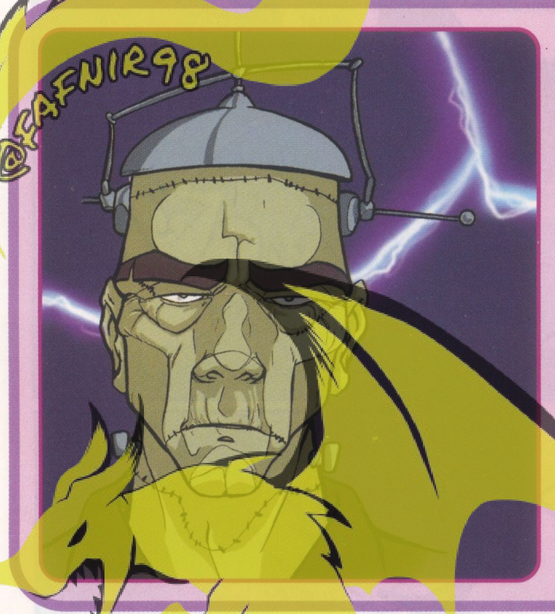
Este tipo de composición se utiliza normalmente para resaltar la figura que está en la parte superior de la pirámide; es clásica y la veréis a menudo en cómics de aventuras. Veréis que en el ejemplo que os muestro utilizo la pirámide como composición, aunque no para realzar a nadie en especial, que es un planteamiento igual de válido, ya que en este caso lo que prima es la estética, o sea, que quede bien, visualmente hablando.



COMPOSICIÓN EN DIAGONAL

Este caso también es bastante clásico, se utiliza a menudo en cómics de ciencia ficción y aventura, ya que este tipo de composición tiene bastante movimiento. No realza ninguna figura.

COMPOSICIÓN DE IMPACTO



Se recurre a ella para portadas de terror. Normalmente, se utilizan planos más cercanos, como un plano detalle o medio. Por ejemplo, aquí tenemos un primer plano de **Frankenstein**. Si hubiéramos alejado la cámara, el dibujo habría perdido todo su efecto, ya que no podríamos ver la expresión del personaje que, en este caso, es muy importante.

ELEMENTOS SECUNDARIOS

Evidentemente, debemos tener en cuenta otros elementos que no son la ilustración, como el título o el formato, para que cuando busquemos cómic en la tienda, lo primero que veamos sea ese título y lo identifiquemos inmediatamente.

ESTÁ BIEN. ENTONCES, ¿DÓNDE ME PONGO?

Melusina

Guión: Clarke Dibujo: Gilson





TAL VEZ TU IMAGINACIÓN TE ESTÉ JUGANDO UNA MALA PASADA. QUIERES CORRER, PERO NO PUEDES. QUIERES GRITAR, PERO NO ERES CAPAZ DE ABRIR LA BOCA. NO PUEDES HUIR. ¡ESTÁS ATERRORIZADO!
UN SUDOR FRÍO CAE POR TU FRENTE. ¿HAS OÍDO ALGO? ¿HAS VISTO ALGO?
Crónicas de Miedo
EL TERROR
VIENE A VISITARTE
DESPUÉS DE LA NOCHE
DE LAS BRUJAS...
¡VENDRÁ LO PEOR!
CRÓNICAS DE MIEDO. 1 DE NOVIEMBRE A LAS 19:55.
supercable
Canarias Telecom
ONO
med
R
retena
reterioja
CANAL DIGITAL
FOX KIDS
www.foxkids.es
@FAFNIR98





MASCOTAS
PARA TODOS LOS GUSTOS

¿Has pensado alguna vez en dibujar una mascota para el protagonista de tu manga? Si no sabes por qué animal decidirte, aquí te damos algunas pistas y algún que otro truco para dibujarlo.

NEKO - EL GATO

HAY PARTES QUE NO SON VISIBLES DESDE CIERTOS ÁNGULOS

GENERALMENTE, ES DIFÍCIL ENCONTRAR INFORMACIÓN SOBRE LOS ESQUELETOS DE LOS ANIMALES QUE NOS AYUDE A DIBUJARLOS, ASÍ QUE LO MEJOR ES OBSERVAR EL CUERPO DEL BICHO DESDE DISTINTOS ÁNGULOS PARA COMPRENDER SU ESTRUCTURA.

EL CRÁNEO DE LOS FELINOS TIENE UNA ESTRUCTURA TRIANGULAR.

TRAZA UNA LÍNEA CENTRAL.

UN ANIMAL
para cada tipo de dueño

VERDADEROS ANIMALES DE COMPAÑÍA.

Generalmente inteligentes, como perros o pájaros. En ocasiones poseen la capacidad de hablar.

NUMEROSOS ANIMALES GRACIOSOS EN EL PAPEL DE MASCOTA.

De reducido tamaño, como ratones, ardillas o pájaros, que a menudo son mimados por sus dueños.

MASCOTAS.

Pertenecen al "malo" de la historia. Animales peligrosos como perros doberman o boxer y animales salvajes (tigres, cocodrilos...). Las mujeres suelen tener algún reptil.


© Disney
Yo Tarzán.
Yo también.
Dibuja tu propio Tarzán
y llévate fantásticos regalos
con Disney Channel.
¡GANA UN RELOJ, UNA GORRA Y UN CD!
El Lunes 29 de Octubre, a las 19:30 h, comienza Tarzán, La Serie; un montón de nuevas aventuras llenas de diversión. Y para celebrarlo Disney Channel te ofrece la oportunidad de ganar un lote de productos Disney, si eres uno de los 15 primeros en mandarnos un dibujo del rey de la selva.
www.disney.es/disneychannel
Envía tu dibujo a:
Revista Dibus
CONCURSO TARZÁN.
C/ Fluviá, 89 (08019 Barcelona).
Disney Channel
Mejor con imaginación.
@FAFNIR98



CÓMO DIBUJAR MANGA 3

¡Atención, mangaka! No te puedes perder el tercer volumen de **Cómo dibujar manga**. Aprende a dibujar fondos, máquinas, a presentar originales en una editorial... También tienes técnicas para dibujar animales reales y fantásticos, edificios, coches, motos... Tus viñetas tendrán unos acabados perfectos, dibucolega. Con práctica y dedicación y este volumen, tus mangas ganarán muchísimo más en calidad.

TÍTULO: Cómo dibujar manga 3
EDITA: Norma Editorial
PRECIO: 1.600 ptas.



PAULA EN EGIPTO

Esta divertida aventura egipcia para PC te enseñará un montón de cosas interesantes sobre la cultura del Nilo. Tendrás que encontrar las pistas que te permitirán recomponer la Piedra Roseta... Acompaña a **Paula** al antiguo Egipto en este singular viaje.



Micronet

LEGO CREATOR HARRY POTTER

¡Construye tu propio Castillo Hogwarts en 3D! Si quieres que tu construcción sea más personal, podrás bajarte ladrillos virtuales desde la página web de **Lego (www.lego.com)**. Diseña a los personajes y colócales el Sombrero Seleccionador para saber a cuál de las 4 casas tienen que ir. Los personajes hablarán entre ellos y crearán entretenidas situaciones dentro del mundo de **Harry Potter**.



Lego



MARIO PARTY 3

Mario, **Luigi**, **Wario** y **Donkey Kong** compiten en una alocada carrera para recoger el máximo número de estrellas posible y conseguir la Estrella del Milenio. En esta aventura, **Mario** ha invitado a sus compañeros de **Mario Tennis**: **Waluigi** y **Daisy**. ¿Sabías que el "wa" de **Wario** y **Waluigi** es una contracción de la palabra japonesa "warui" ('malo')? Así, **Warui Mario** da como resultado "Wario".

Nintendo
Nintendo 64





DISNEY'S TARZAN FREERIDE

Si te gustó la peli, aquí tienes el videojuego para **PlayStation 2**. Surfea por la selva con **Tarzán** y encuentra el Cementerio de los Elefantes, explora nuevos escenarios... tienes 15 niveles de aventura salvaje esperándote.

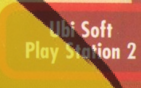
Disney Interactive
PlayStation



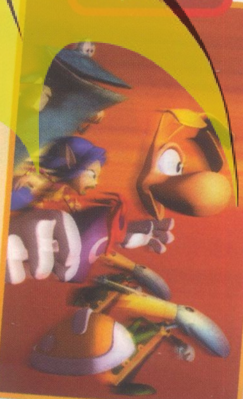


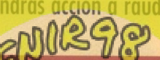
RAYMAN M

Ya tenemos a **Rayman** enfrascado en una nueva aventura... y es que este chico no para. Una emocionante carrera está a punto de empezar. Podrás elegir entre diferentes personajes, cada uno tiene habilidades y ventajas distintas. El objetivo es ser más rápido que tus rivales y llegar a la meta lo antes posible. Hay tres formas de juego diferentes, para un jugador y también para varios jugadores. Interactúa con los personajes, consigue las acciones extra y descubre a los personajes escondidos. ¡Tendrás acción a raudales!



Ubi Soft
Play Station 2






www.nintendo.es
Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.
Un cartucho, cuatro jugadores. No hay reglas.
Nintendo®
GAMING 24:7™
@FAFNIR98

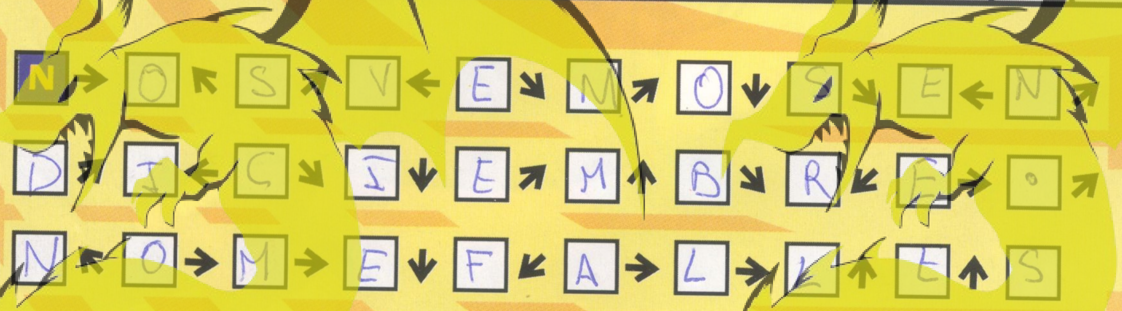
Pasatiempos Disney Channel

La mejor programación llega en noviembre a tu canal de televisión favorito. Pero antes de que te apoderes del mando a distancia y no haya quien te separe de la tele... ¿Qué tal si pones a prueba tu destreza?

1 Este Perro es un Crac

Descubre qué dice el perro más ocurrente de la televisión, siguiendo los movimientos que indican las flechas, empezando por la letra señalada. ¿Eres capaz?

E	V	O	C	I	B	O	M	E	S
S	M	S	D	I	M	R	N	F	E
N	O	N	E	E	E	·	A	L	L



ESTE PERRO ES UN CRAC llegará en diciembre a Disney Channel

2 La Senda de Los Gómez

Si piensas que un documental no puede ser divertido, es que aún no conoces a Los Gómez: la familia de elefantes más cómica de la televisión. Encuentra los ocho animales en la sopa y con las letras que te sobran podrás descubrir un mensaje escondido.

■	L	E	L	D	O	C	U	M	E
N	E	T	A	L	M	A	S	D	I
V	O	E	R	T	I	D	O	A	L
L	N	O	C	L	A	H	E	L	G
O	A	A	A	D	I	S	N	I	E
S	Y	C	R	E	H	A	N	U	N
O	O	D	R	A	P	E	U	G	E
L	D	G	A	E	L	A	M	A	A
N	[illegible]	[illegible]	D	E	L	O	S	G	O
[illegible]	M	E	R	T	I	U	B	E	Z

HALCÓN, CABRA
BUITRE, OSO
TIGRE
GUEPARDO
ÁGUILA
LEÓN



Puedes ver LA SENDA DE LOS GÓMEZ todos los domingos a las 21:00h.



Cosas de Vampiros

Averigua qué es lo que ha visto Mona la Vampira para estar tan asustada. Sólo tienes que rellenar de negro los espacios que tienen un punto. Con cuidado,¡no te vayas a asustar tú también!

COSAS DE VAMPIROS se emite de lunes a viernes a las 19:05 h. en Zon@

La Sirenita 2

Otras que pueden llevarse un buen susto son Ariel y su hija Melody. ¿Qué se esconde en el dibujo, capaz de intimidar a las dos sirenitas? Une con una línea los puntos consecutivos y aparecerá...

LA SIRENITA 2 se estrena el sábado 10 de noviembre a las 21:00 h.

Disney Channel



¡ANIMALADA!
por Pau
©PAU
NOS HABLAN LOS PROTAGONISTAS:
LOS LEOPARDOS SOMOS ÁGILES Y SIGILOSOS. CAZAMOS AL ACECHO Y SOMOS TAN FUERTES QUE PODEMOS SUBIR A UN ÁRBOL A UNA PRESA MÁS PESADA QUE NOSOTROS PARA COMER TRANQUILOS.
ME GUSTAN MUCHO LOS ANIMALES. COMÉRMELOS, DIGO.
LA SELVA.
HOLA, YO SOY UNA GACELA
Y MECACHIS LA MAR, SOY LA COMIDA FAVORITA DE LOS LEOPARDOS Y LOS LEONES.
APETITOSA
¡NO TE PIERDAS TU CITA CON ¡DIBUS! DENTRO DE 30 DÍAS!
SOLUCIONES PASATIEMPOS
Disney Channel
(Pág. 78)
La Senda de Los Gómez
"EL DOCUMENTAL MÁS DIVERTIDO LLEGA A DISNEY CHANNEL DE LA MANO DE LOS GÓMEZ"
Este Perro es un Crac



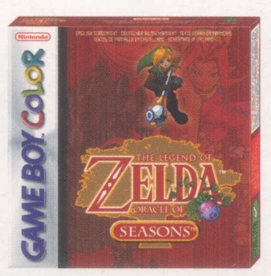
TAN GRANDE QUE

NECESITA DOS PARTES.



Zelda™ está aquí de nuevo con una aventura tan grande que no cabe en un solo juego. Intenta controlar todos los elementos de Oracle of Seasons™ y el tiempo en Oracle of Ages™. Pero si quieres vivir la mayor aventura, juega con los dos para desvelar todos los misterios y enfrentarte al gran enemigo.







Nintendo®
GAMING 24:7™
www.nintendo.es


Tweenies™
los vídeos
Diviértete con las aventuras de tus amigos los Tweenies
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
PVP recomendado 1.995 c/u.
Listos para jugar con los Tweenies
Tweenies ¡Es hora de cantar!
Tweenies Nuestros amigos los animales
Tweenies ¡Es hora de cantar! 2
Tweenies Juegos, Risas y Diversión
Tweenies Feliz Tweenie Navidad
Más de 100 minutos con los Tweenies
¡Completa tu colección!
A la venta el 14 de Noviembre
DOGGY BISCUITS
Family Video
manga films
BBC